

BLADES IN THE DARK



JOHN HARPER

NOSOLOROL

BLADES IN THE DARK

Una publicación original de Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial en Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

En asociación con One Seven Design
www.onesevendesign.com • oneseven@gmail.com
@john_harper en Twitter

Blades in the Dark
Copyright © 2017 John Harper.
Todos los derechos reservados.

Publicado en inglés por primera vez en 2017 por Evil Hat Productions, LLC.

Edición en español por Nosolorol Ediciones
Copyright © 2018 Nosolorol Ediciones, S.L.
Todos los derechos reservados

Evil Hat Productions y el logotipo de Evil Hat son marcas comerciales propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse, almacenarse en un sistema de información ni transmitirse en cualquier forma o medio, ya sea electrónico, mecánico, fotocopiado o de otro tipo, sin el permiso previo y expreso del editor.

Dicho lo cual, si lo haces para uso personal, adelante. Para quienes trabajen en una tienda de fotocopias, esto quiere decir que la persona que está en el mostrador puede hacer copias de esta cosa. Este es un «permiso expreso». Continúe.

Este libro se ha creado usando Adobe Creative Suite
Fuentes tipográficas: Minion Pro, Kirsty, Ugly Qua

NOSOLOROL



CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

JOHN HARPER

Diseño del juego, escritura, maquetación original, arte y cartografía

STRAS ACIMOVIC

Asesor de diseño

SEAN NITTNER

Editor de desarrollo

Material adicional de

STRAS ACIMOVIC, VANDEL J. ARDEN,

DUAMN FIGUEROA, DYLAN GREEN,

SEAN NITTNER, Y ANDREW SHIELDS

FRED HICKS

Director de operaciones de Evil Hat

CHRIS HANRAHAN

Desarrollo comercial de Evil Hat

SEAN NITTNER

Director de proyectos de Evil Hat

KAREN TWELVES

Corrección original

CARRIE HARRIS

Directora de marketing de Evil Hat

RITA TATUM

Confección de índices

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

LUIS M. REBOLLAR

Traducción

LUIS FERNÁNDEZ

Corrección

CECILIA JOS VIELCAZAT Y SERGIO M. VERGARA

Maquetación

Visita la página web para descargar hojas de personajes y otros materiales del juego

www.bladesinthedark.com y www.nosolorol.com

AGRADECIMIENTOS

Adam Koebel, Adam Minnie, Alex Crossley, Andrew Shields, Anthony Turner, Asteyni, Blake Hutchins, Brandon Amancio, Brandon Hilliard, Brendan Adkins, Chris Bennett, Clinton Dreisbach, Daniel Levine, Dave Turner, Duamn Figueroa, Ed Ouellette, Eric Levanduski, Fred Hicks, Greg Stolze, J.P. Glover, Jack Conte, James Stuart, Jared Sorensen, Jason Morningstar, Jeannie Harper, John Tynes, Johnstone Metzger, Jonathan Tweet, Jonathan Walton, Joseph Vandel, Kelsa, Kieran Magill, Kim Dachtler, Kira Magrann, Larissa Barth, Leonard Balsera, Les Hilliard, Luke Crane, Mark Diaz Truman, Mark Griffin, Matthew Gagan, Michael Atlin, Michael Prescott, Mike Pureka, Nadja Otikor, Nathan Roberts, Neil Smith, Oliver Granger, Paul, Paul Riddle, Peter Adkison, Rachael Storey Burke, Rachel Martin, Rachel Walton, Radek Drozdalski, Rob Donoghue, Robin Laws, Sage LaTorra, Sara Williamson, Sean Winslow, Shannon Riddle, Stephen Shapiro, Steve Harper, Steve Nix, Steve Sechi, Steve Segedy, Thor Olavsrud, Tom Dachtler, Tom Richardson, Travis Stout, Vasco Brown, Wesley Flowers, Will Scott, Zane Mankowski.

Observaciones y pruebas adicionales: Adam Sexton, Alex Blue, Andrew Shields, Arne Jamtgaard, Aske Lindved, Ben Scerri, Benjamin Liepis, Brian Pullam, Bryan Lotz, C.R. Harper, Carl Leonardsson, Carsten Bärmann, Chris Pipinou, Christopher Slifer, Craig Reeder, Daniele Di Rubbo, David Barrena, Haakon Olav Thunestvedt, Jack Shear, Jamarr P, Jamie Collette, Jason Eley, Jason Kottler, Jason Puckett, Jens Brandmeier, Joerg Mintel, Johan Nilsson, John Dornberger, Jordan Lessing, Kai Tave, Kevin Denehy, Kevin Heckman, Lukas Myhan, Michael Pureka, Michael Sands, Nathan Black, Oliver Granger, Paul Drussel, Rouser Voko, S. C. Israel, Slade, SlyBebop, Stefan Struck, Stras Acimovic, Troy Ellis, Wojciech «Onslo» Chelstowski, Zanakai, Zeke Mystique.

Mis amigos diseñadores de juegos similares: Vincent Baker, Will Hindmarch, Harvey Smith y Matt Snyder.

El trío cataclísmico: Allison Arth, Keith Anderson y Mike Standish. Gracias por destruir el mundo.

Los criminales originales: Ryan Dunleavy, Dylan Green, Zane Mankowski y Ed Ouellette. El diseño de este juego no habría sobrevivido sin vosotros.

El dúo dinámico: Stras Acimovic y Sean Nittner. Habéis mejorado el juego a partir de lo que podría haber hecho yo solo. Gracias por vuestros agudos comentarios y vuestra amistad.

RECONOCIMIENTOS

Hay varios diseños que influyeron en *Blades in the Dark* de varias maneras. Este juego no existiría sin ellos.

Apocalypse World, de D. Vincent Baker y *Stars Without Number* y *Other Dust*, de Meguey Baker. *Perros en la Viña* y *The Sundered Land* por D. Vincent Baker. Kevin Crawford.

La Sombra del Ayer, de Clinton Dreisbach. *Night Witches*, de Jason Morningstar.

The Burning Wheel y *Mouse Guard*, de Luke Crane, *et al.* *Talislanta*, de Stephan Michael Sechi. *Fate*, de Rob Donoghue, Fred Hicks, Leonard Balsera, *et al.*

Dream Askew, *Monsterhearts* y *The Quiet Year*, de Avery Alder. *Thief* (serie) y *Dishonored* (serie), de Harvey Smith, *et al.*

Thou Art But a Warrior, de Anna Kreider. *Fallout: New Vegas*, de Josh Sawyer, John R. Gonzalez, Charles Staples, *et al.*

Bliss Stage y *Polaris*, de Ben Lehman.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

LO BÁSICO	1		
El juego	1	Desarrollo	44
La ambientación	1	Territorio	45
Los jugadores	2	Estatus de la facción	45
Los personajes	2	Recursos	46
La banda	3	MEJORAS	48
El director de juego	3	Mejoras de los PJ	48
Jugar una sesión	3	Mejoras de la banda	49
Antes de empezar	4	Cambiar de libreto o tipo de banda	49
Referentes	4		
Lo necesario para jugar	5	PERSONAJES	51
Cómo imprimir vuestro estilo al juego	5	CREACIÓN DE PERSONAJES	52
EL SISTEMA DE JUEGO	6	Resumen de la creación de personaje	57
La conversación	6	Acciones	58
Decisiones	6	ACECHADOR	61
Las tiradas de dados	7	ARAÑA	65
La estructura del juego	8	MÁSCARA	69
ACCIONES Y ATRIBUTOS	10	SABUESO	73
ESTRÉS Y TRAUMAS	13	SAJADOR	77
RELOJES DE PROGRESO	15	SANGUIJUELA	81
LA TIRADA DE ACCIÓN	18	SUSURRO	85
EFEECTO	24	OBJETOS NORMALES	88
Consecuencias	27		
ESTABLECER LA SITUACIÓN Y EL EFECTO	29	LA BANDA	91
CONSECUENCIAS Y DAÑO	30	CREACIÓN DE LA BANDA	92
RESISTENCIA Y PROTECCIÓN	32	Mejoras para las bandas	95
Muerte	33	Cohortes	96
LA TIRADA DE FORTUNA	34	Daño y curación de cohortes	97
BUSCAR INFORMACIÓN	36	Resumen de la creación de la banda	99
EJEMPLO DE JUEGO	39	ASESINOS	100
COMBATE ENTRE PERSONAJES JUGADORES	41	BRAVOS	104
MONEDAS Y DEPÓSITOS	42	BUHONEROS	108
EL JUEGO DE LAS FACCIÓNES	44	CONTRABANDISTAS	112
Nivel	44	SECTA	116
Apoyo	44	SOMBRAS	120

EL GOLPE	125	¿Abstracción o detalles?	169
PLANIFICACIÓN E IMPLICACIÓN	127	Acechar	170
El detalle	127	Afinar	171
Equipamiento	127	Analizar	172
Tirada de implicación	128	Armonizar	173
Planes relacionados	131	Cazar	174
Escenas retrospectivas	132	Destrozar	175
Abortar un golpe	133	Estudiar	176
TRABAJO EN EQUIPO	134	Influir	177
EJEMPLO DE GOLPE	137	Mandar	178
		Pelear	179
		Socializar	180
		Trastear	181
DESCANSO	145	BUENAS PRÁCTICAS	
BENEFICIOS	146	PARA LOS JUGADORES	182
RIESGO	147	CÓMO DIRIGIR	187
Encarcelamiento	148	OBJETIVOS DEL DJ	187
Recursos de prisión	149	ACCIONES DEL DJ	188
APRIETOS	150	PRINCIPIOS DEL DJ	193
TAREAS DE LA FASE		BUENAS PRÁCTICAS	
DE DESCANSO	153	PARA EL DJ	194
VICIO	156	MALOS HÁBITOS PARA DJ	197
Aliviar el estrés	156	EMPEZAR A JUGAR	201
Satisfacer tus vicios	156	Escenario inicial	204
TAREAS DE LA FASE		EL OSCURO FUTURO	206
DE DESCANSO EN LA PARTIDA	158	FUERZAS EXTRAÑAS	209
PNJ y facciones en la fase		Los muertos sin descanso	210
de descanso	158	Diablos	210
Resumen de las tareas de la fase		Susurros	211
de descanso	159	Cascarones	211
CÓMO SE JUEGA	161	Vampiros	211
Preeminencia de la ficción	161	Demonios	212
Desencadenar la tirada de acción	163	Horrores convocados	213
Cómo elegir una acción	166	Personajes espíritus	213
El propósito de los peligros y el estrés	166	CASCARÓN	214
Niveles de amenaza de PNJ	167	FANTASMA	216
Siempre hay consecuencias	168	VAMPIRO	218
Poco a poco	168		
Establecer precedentes	168		

MAGNITUD	220	Pata de Cuervo	272
RITUALES	222	Seis Torres	274
FABRICACIÓN	224	Silkshore	276
Ejemplos de creaciones	226	Whitecrown	276
Ejemplos de fórmulas especiales	227	COSAS QUE SE OYEN	
Ejemplos de artilugios		EN DUSKWALL	280
y diseños especiales	227	FACCIONES	283
Ejemplo de fabricación	228	PROVEEDORES DE VICIO	299
MODIFICAR EL JUEGO	229	CALLES	300
Ampliar la perspectiva	230	EDIFICIOS	301
Cambiar lo que hay	231	GENTE	302
Diseñar algo nuevo	233	DIABLOS	304
CAPACIDADES AVANZADAS		GOLPES	306
Y PRIVILEGIOS	234	LAS ISLAS QUEBRADAS	308
Artes marciales iruvianas con espada	234	Mapa del mundo	309
Los dioses olvidados	234	ÍNDICE ANALÍTICO	310
El camino de los ecos	235		
Unido a un demonio	235		
DOSKVOL	237		
La joya oscura de Akoros	237		
Breve historia de Doskvol	238		
Culturas	239		
Lenguas	239		
Luces en la oscuridad	240		
Clima, calendario y estaciones	245		
Ley y orden	248		
Los bajos fondos	250		
Educación	251		
La ciudad embrujada	252		
MAPA DE DOSKVOL	254		
Lugares de interés	255		
Distritos	255		
Barrowcleft	256		
Brightstone	258		
Charhollow	260		
Charterhall	262		
Coalridge	264		
Dunslough	266		
Los Muelles	268		
Nightmarket	270		



CAPÍTULO 1

LO BÁSICO

EL JUEGO

Blades in the Dark es un juego sobre un grupo de audaces malhechores que tratan de montar una red criminal en las opresivas calles de una ciudad industrial de fantasía. Aquí hay robos, persecuciones, fugas, tratos peligrosos, escaramuzas sangrientas, engaños, traiciones, victorias y muertes.

Nuestro objetivo al jugar es saber si la banda de novatos logra prosperar entre las numerosas amenazas, como bandas rivales, poderosas familias de nobles, fantasmas vengativos, los casacas azules de la guardia de la ciudad y también sus propios vicios, que les incitarán como el canto de una sirena.

LA AMBIENTACIÓN

El juego tiene lugar en la fría ciudad de **Doskvol** (también conocida como Ba-luarte Oscuro o «La Oscura»), una urbe **industrial** en pleno desarrollo y siempre envuelta en niebla. Imagina un mundo como el nuestro durante la Segunda Revolución Industrial de 1870: hay trenes, barcos de vapor, imprentas, tecnología eléctrica sencilla, carruajes y el humo negro de las chimeneas que lo contamina todo. Doskvol es algo así como una mezcla entre Venecia, Londres y Praga. Está cuajada de casas adosadas, calles tortuosas y cientos de pequeños canales y puentes que la cruzan.

La ciudad es también una **fantasía**. El mundo está sumido en tinieblas perpetuas y acosado por fantasmas, el resultado de un cataclismo que hizo añicos el sol y reventó las Puertas de la Muerte mil años atrás. Todas las ciudades del imperio están rodeadas de crepitantes torres de rayos para mantener alejados a los espíritus vengativos y los malévolos horrores de las Tierras de la Muerte. Estas pantagruélicas barreras deben ser alimentadas con la sangre electroplasmática extraída de los espantosos terrores demoníacos que habitan el Mar del Vacío, de aguas negras como la pez, una tarea que realizan las titánicas naves de metal tripuladas por los cazadores de leviatanes.

Te encuentras en una ciudad embrujada de la época victoriana, aislada por murallas de rayos que necesitan sangre de demonio para funcionar.

El objetivo de todo lo anterior es crear un entorno en tensión a punto de estallar para nuestras travesuras criminales. Salir fuera de la barrera de rayos no es una buena idea, así que «irse de la ciudad hasta que se calmen las cosas» después de un golpe no es muy práctico. Las elecciones de los jugadores tienen consecuencias para sus personajes y cambian el equilibrio de poder en la ciudad, creando un estilo de juego de rol muy abierto. Puedes encontrar una guía completa de Doskvol a partir de la página 237.

LOS JUGADORES

Cada jugador se hace un personaje y colabora con los demás para crear la banda a la que pertenecen todos ellos. El personaje al que cada jugador trata de dar vida es un delincuente interesante y audaz que posee la temeridad de intentar superar su situación actual y aumentar sus recursos económicos. **Esta es la responsabilidad principal de los jugadores:** involucrarse con la premisa del juego y buscar oportunidades interesantes de llevar a cabo actividades criminales en la opresiva ciudad, asumiendo grandes riesgos contra enemigos poderosos y poniendo en peligro la vida de sus personajes.

Los jugadores van a colaborar también con el director de juego para establecer el tono y el estilo de la partida, tomando decisiones sobre las reglas, los dados y las consecuencias de sus acciones. Los jugadores asumen responsabilidad compartida con el DJ como coautores del juego. Consulta «Buenas prácticas para los jugadores», en la página 182, para saber más.

LOS PERSONAJES

Los criminales comienzan siendo una banda variopinta de personas independientes sin recursos que intentan progresar hasta llegar a ser una organización criminal de entidad con un territorio perfectamente establecido. Para conseguirlo realizan trabajos ilegales para clientes, planean sus propias arteras misiones, establecen alianzas, destruyen enemigos y tratan de mantenerse un paso por delante de la ley. Hay varios tipos de personaje para elegir y cada uno representa un estilo diferente de criminal:

- ◆ Los **ACECHADORES** son rateros sigilosos.
- ◆ Los **SAJADORES** son luchadores intimidantes.
- ◆ Las **ARAÑAS** son taimadas mentes criminales.
- ◆ Las **SANGUIJUELAS** son manitas, alquimistas y saboteadoras.
- ◆ Las **MÁSCARAS** son manipuladoras y espías.
- ◆ Los **SUSURROS** son adeptos de lo arcano.
- ◆ Los **SABUESOS** son rastreadores y hábiles tiradores.

Los tipos de personaje no son únicos. Se pueden mezclar y combinar a placer, o incluso es posible jugar con una banda en la que todos los miembros son del mismo tipo. Vosotros decidís. Consulta «Creación de personajes» en la página 52 para saber más.

LA BANDA

Los jugadores tenéis la doble labor de crear los personajes criminales y caracterizar la banda, determinando el tipo de empresa criminal que estáis interesados en explorar. La banda tiene su propia «hoja de personaje», igual que los personajes jugadores.

- ◆ Los **ASESINOS** son sicarios a sueldo.
- ◆ Los **CONTRABANDISTAS** transportan artículos de contrabando.
- ◆ Los **BRAVOS** son matones y extorsionadores.
- ◆ La **SECTA** sirve a un dios olvidado.
- ◆ Los **BUHONEROS** venden productos ilegales.
- ◆ Las **SOMBRAS** son ladrones y espías.

El tipo de banda no es restrictivo (se pueden realizar actividades distintas) y solo existe como una ayuda para enfocar el juego. Consulta la página 91 para saber más sobre las bandas.

EL DIRECTOR DE JUEGO

El DJ engendra el mundo dinámico que rodea a los personajes, en especial a los gobernantes corruptos y malvados de la ciudad y a los criminales violentos y desesperados de los bajos fondos. Interpreta a todos los personajes no jugadores del mundo, dotando a cada uno de ellos un deseo concreto y un *modus operandi* preferido.

También se encarga de organizar la conversación en el juego de forma que conduzca a elementos interesantes. En realidad no lo controla todo ni tiene que planear los acontecimientos por anticipado, sino que se limita a presentar oportunidades interesantes a los jugadores para después seguir la cadena de acciones y consecuencias hasta donde les lleven. Consulta «Cómo dirigir» en la página 187 para saber más.

JUGAR UNA SESIÓN

Pero entonces, ¿cómo es una partida? Una sesión de **Blades in the Dark** es una especie de episodio de una serie de televisión. Tienen lugar uno o dos acontecimientos principales en la historia, además de algunos elementos secundarios que se insertan en el marco general de la serie en curso. Una sesión de juego puede durar entre dos y seis horas, dependiendo de las preferencias del grupo.

La banda de criminales trabaja en equipo durante una sesión para elegir el golpe que llevarán a cabo (ya sea porque un PNJ les ofrece un trabajo o porque planean su propia operación), y después se hacen algunas tiradas de dados para saltar justo en medio de la acción. Los PJ realizan acciones, sufren las consecuencias y finalizan la operación, ya sea con un éxito o un fracaso. Después la banda disfruta de un período de descanso durante el cual se recuperan, se dedican a proyectos paralelos y satisfacen sus vicios. Tras el período de descanso, los jugadores buscan otra oportunidad o generan sus propios objetivos y se juega para descubrir qué pasa después.

Cada sesión de juego suele consistir en el desarrollo de un golpe y el consiguiente período de descanso, además de la búsqueda y el descubrimiento de una nueva oportunidad. Cuando tu grupo se familiarice más con el juego, serás capaz de incluir más cosas en una sesión, posiblemente hasta llevar a cabo dos golpes en una misma tarde.

Puede que después de una docena de sesiones o así quieras hacer una pausa en el flujo de la historia y comenzar la «segunda temporada» de la serie, quizás con un reparto de personajes ligeramente diferente y una nueva situación inicial.

ANTES DE EMPEZAR

Lee el libro entero una vez. Lo normal es que no entiendas todas las reglas a la primera, puesto que cobrarán más sentido cuando vuelvas a leerlas después de haber jugado. El sistema de **Blades in the Dark** está diseñado para ser aprendido como un proceso continuo; mejorarás cada vez que juegues hasta que llegues a dominarlo.

Puede que seas la única persona en todo el grupo de juego que se haya leído el libro, en cuyo caso tienes la responsabilidad asumida de transmitir toda la información a los demás jugadores. Puedes enviarles el enlace al PDF del *Kit del jugador* que se puede encontrar en www.nosolorol.com, por si quieren echarle un vistazo de antemano.

Por su parte, los demás jugadores deben entender el concepto que hay detrás del juego. Explícales que se trata de un juego protagonizado por delincuentes audaces en una opresiva ciudad industrial de fantasía. Menciona algunos **referentes** de la lista que aparece más abajo con los que puedan estar familiarizados: «Es algo así como *Peaky Blinders*, pero con algunos elementos de magia insólita y fantasmas». Si no se les ilumina la cara, es posible que el juego no les vaya a convencer. No pasa nada, siempre puedes jugar con ellos a algún otro juego. Necesitas que el concepto entusiasme a los jugadores.

Lee de nuevo «El escenario inicial» (página 204) para conocer en profundidad a las facciones más importantes involucradas, qué quieren y quién las dirige. También tienes la opción de inventarte tu propia situación inicial; tan solo necesitas introducir al grupo en una circunstancia interesante nada más empezar. Cuando te encuentres allí, con todo el mundo impaciente por jugar, no puedes limitarte a decir «Y bien... ¿qué es lo primero que queréis hacer?». La situación inicial garantiza que la partida empiece con fuerza.

Consulta «Empezar a jugar» en la página 201 para saber más.

REFERENTES

Estos son los referentes que puedes utilizar cuando expliques el juego a los jugadores potenciales, para que comprendan el concepto a partir de aquello que les pueda resultar familiar.

TELEVISIÓN: *Peaky Blinders*, de Steven Knight *et al.* *The Wire*, de David Simon *et al.* *Spartacus: Sangre y Arena* (en especial la segunda temporada), de Steven S. DeKnight *et al.* *Narcos*, de Chris Brancato, Carlo Bernard y Doug Miro, *et al.*

LIBROS: Las novelas de Vlad Taltos (*Jheræg* y siguientes), de Steven Brust. Los relatos de *Fafhrd y el Ratonero Gris*, de Fritz Leiber. *Las mentiras de Locke Lamora*, de Scott Lynch. *La mejor venganza*, de Joe Abercrombie.

VIDEOJUEGOS: *Thief: The Dark Project* y sus secuelas, de Looking Glass Studios. La serie de *Dishonored*, de Arkane Studios. *Bloodborne*, de Hidetaka Miyazaki y From Software.

PELÍCULAS: *La cumbre escarlata*, de Guillermo del Toro. *Gangs of New York*, de Martin Scorsese. *Ronin*, de John Frankenheimer. *Heat* y *Ladrón*, de Michael Mann.

TEMA MUSICAL

«*Furnace Room Lullaby*», de Neko Case.

LO NECESARIO PARA JUGAR

- ◆ Jugadores: de dos a cuatro, además del director de juego.
- ◆ Un puñado de dados de seis caras. Al menos seis.
- ◆ Copias impresas de los libretos de personaje, hojas de banda y hojas de referencia y mapas (disponibles en www.nosolorol.com).
- ◆ Ten a mano este libro como referencia.
- ◆ Algunas hojas en blanco y fichas de cartulina para tomar notas y realizar bocetos. Lápices y rotuladores.
- ◆ Siempre está bien tener bebidas y aperitivos. Después de todo, jugar es una actividad social.

CÓMO IMPRIMIR VUESTRO ESTILO AL JUEGO

Jugar al rol es, ante todo, un acto expresivo. Todo lo que hay en este libro está destinado a ser una ayuda para que tú y tus amigos os expreséis creando una ficción colaborativa sobre una banda de atrevidos criminales. Tenéis mucho que expresar, y mi cometido es inspiraros y de paso enseñaros algunas cosas interesantes que he descubierto. Pero debo evitar dároslo todo masticado.

Algunos elementos del mundo de juego se definirán expresamente a través del proceso de descubrimiento e interpretación creativa que se dará durante las partidas. Por ejemplo, no voy a describir minuciosamente la naturaleza de los fantasmas, sino que tendréis que escoger entre varios conceptos posibles a medida que avancéis, haciendo así el juego más vuestro. En cuanto empecéis a jugar, el juego es vuestro y solo vuestro. No tenéis que rendir cuentas ante nadie.

Este libro es una amalgama de buenas ideas para jugar y otros elementos útiles. Es una pata del trípode en la que se apoya la base del éxito de las partidas: el libro, tu grupo y la comunidad en línea. Los juegos de rol son una forma de arte social e interpretativa, y por lo tanto, se benefician enormemente de las partidas grabadas en vídeo y de las comunidades de los foros de discusión de internet. Si no entiendes algo sobre el juego, vete a YouTube y fíjate en cómo lo hace otro grupo; tal vez así te venga la inspiración. Cada persona aprende de manera diferente. El texto es más útil para las personas que aprenden leyendo. Las comunidades en línea son buenas para quienes aprenden hablando y escuchando. Y los vídeos son buenos para las personas que lo hacen mejor a través de medios auditivos o sociales.

EL SISTEMA DE JUEGO

LA CONVERSACIÓN

Un juego de rol es una conversación entre el director de juego y los jugadores, con algunas tiradas de dados puntuales para inyectar incertidumbre y giros sorprendentes.

El DJ explica la situación ficticia en la que se encuentran los personajes jugadores y los jugadores indican las acciones que realizan sus personajes en respuesta a la situación. El DJ determina cómo actúan las reglas del juego en colaboración con los jugadores. Los resultados de las reglas cambiarán la situación hasta llegar a una nueva fase de la conversación. Las nuevas situaciones, acciones, decisiones y tiradas crean una ficción continua y construyen «la historia» del juego orgánicamente, todo a partir de una serie de momentos concretos.

Nadie lleva las riendas de la historia. La historia es lo que sucede como resultado de la situación que presenta el DJ, las acciones que llevan a cabo los personajes, los efectos de las reglas y las consecuencias resultantes. La historia surge de la colisión impredecible entre todos estos elementos. **Jugáis para descubrir** cuál será la historia.

DECISIONES

Un juego de rol es un acto colaborativo y expresivo, no un esfuerzo puramente estratégico, y en consecuencia te obliga a tomar algunas decisiones. Con ellas, el grupo de jugadores colabora para establecer un estilo, un tono y una forma a su propia ficción. **Blades in the Dark** está diseñado para que estas decisiones pasen a un primer plano y se conviertan en herramientas explícitas del juego.

Durante la partida tomaréis varias decisiones clave. Todo el mundo contribuye a ellas, pero la última palabra en cada uno de los siguientes elementos dependerá o bien de los jugadores, o bien del DJ:

- ◆ ¿Qué acciones son razonables como solución a un problema? *¿Se puede comprar a esta persona? ¿Hace falta que saquemos las herramientas para forzar este viejo candado oxidado o podemos despacharlo rápidamente?* Los jugadores tienen la última palabra.
- ◆ ¿Cuán peligrosa y efectiva es una acción concreta en estas circunstancias? *¿Es muy arriesgada? ¿Se puede influir sobre esta persona mucho o poco?* El DJ tiene la última palabra.
- ◆ ¿Qué consecuencias sufridas representan los peligros de una circunstancia determinada? *¿Te romperás una pierna si te caes del tejado? ¿Los casacas azules han empezado a sospechar ahora o ya te han preparado una trampa?* El DJ tiene la última palabra.
- ◆ ¿Esta situación requiere una tirada de dados, y en tal caso, cuál? *¿Tu criminal puede hacer una tirada de acción, o antes debe hacer una tirada de resistencia para tener la iniciativa?* El DJ tiene la última palabra.
- ◆ ¿Qué eventos de la historia coinciden con los desencadenantes de las mejoras de los personajes y la banda? *¿Has especificado las creencias, motivaciones, legado o antecedentes de tu personaje? Explícanoslo.* Los jugadores tienen la última palabra.

Las elecciones concretas que tomes le darán una forma singular a **Blades in the Dark**. Tienes algo que decir sobre el mundo y los personajes, sobre los crímenes de la ficción e incluso sobre la condición humana. ¿Qué será? Solo hay una forma de averiguarlo.

LAS TIRADAS DE DADOS

Blades in the Dark usa dados de seis caras. Tienes que tirar varios al mismo tiempo y quedarte únicamente con **el resultado más alto**.

- ◆ Si el resultado más alto es un **6**, la tirada es un **éxito total** y las cosas van bien. Si sacas más de un 6, el resultado es un **éxito crítico** y obtienes alguna ventaja adicional.
- ◆ Si el resultado más alto es **4 o 5**, la tirada es un **éxito parcial**. Logras hacer lo que querías, pero con consecuencias: problemas, lesiones, efectos reducidos, etcétera.
- ◆ Si el resultado más alto está entre **1 y 3**, la tirada concluye en un **mal resultado**. Las cosas no van bien. Es probable que no logres tu objetivo y además se te presenten complicaciones.

*Si alguna vez se da la circunstancia de que necesitas tirar y tienes cero dados (o un número negativo), tira dos dados y quédate con el resultado más bajo. No puedes sacar un **CRÍTICO** si tienes cero dados.*

Todas las mecánicas de dados del juego son variaciones de este formato básico. Puedes «limitarte» a hacer una tirada sencilla para determinar lo que ocurre mientras estás aprendiendo a jugar. Ya buscarás la regla exacta en otro momento, cuando tengas tiempo.

El resultado más común es **4/5**, un éxito parcial, lo que significa que tu personaje suele lograr las acciones, pero a un precio, que la mayoría de las veces será desagradable. **Blades in the Dark** es un juego sobre personajes que se enfrentan en desventaja a situaciones que les vienen grandes. La mecánica de los dados enfatiza este hecho al obtenerse éxitos parciales con mayor frecuencia. ¡Pero eso no es malo! Los problemas son la auténtica diversión del juego.

Cuando vayas a crear una reserva de dados para hacer una tirada, usa un **rasgo** (como **AFINAR**, **DESTREZA** o el Nivel de la banda) y coge un número de dados igual a su **valor**. Lo normal es que tengas entre uno y cuatro dados. Un solo dado ya está bastante bien en este juego, porque significa un 50 % de posibilidades de tener éxito. Los rasgos que se usarán con mayor frecuencia son los **tipos de acción** de los personajes jugadores. Por ejemplo, un jugador puede hacer una tirada para su acción de **PELEAR** cuando luche contra un enemigo.

Estos son los cuatro tipos de tiradas que usarás con más frecuencia en el juego:

- ◆ **TIRADA DE ACCIÓN.** Cuando un personaje intenta llevar a cabo una acción peligrosa o problemática, hace una tirada de acción para determinar el resultado. Las tiradas de acción hacen avanzar el juego con sus efectos y consecuencias. Consulta la página 18.
- ◆ **TIRADA DE DESCANSO.** Cuando los personajes disfrutan de tiempo libre después de un trabajo, pueden realizar tareas propias de la fase de descanso con relativa seguridad. En ese momento hacen tiradas de descanso para ver qué pueden conseguir. Consulta la página 153.
- ◆ **TIRADA DE FORTUNA.** El DJ puede hacer una tirada de fortuna para impugnar las decisiones tomadas y someter algo al azar. *¿Hasta dónde llega la lealtad de un PNJ? ¿Cuánto se extiende la plaga? ¿Cuántas pruebas han ardido para cuando los casacas azules echan por fin la puerta abajo?* Consulta la página 34.
- ◆ **TIRADA DE RESISTENCIA.** Un jugador puede hacer una tirada de resistencia cuando su personaje sufra una consecuencia que no le guste. La tirada nos indica el estrés que debe asumir el personaje para reducir la gravedad de la consecuencia. *Cuando resistes el resultado de «pierna rota», aumentas tu estrés y solo sufres un «sguince de tobillo».* Consulta la página 32.

LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

Las partidas de **Blades in the Dark** se estructuran en cuatro partes (ver el diagrama a la derecha). Por defecto se juega en **modo libre**; los personajes hablan entre ellos, se desplazan de un lugar a otro, hacen cosas y realizan tiradas si es necesario.

Cuando el grupo está listo, elige un *objetivo* para su siguiente operación criminal y el tipo de *plan* que va a emplear. Esta elección desencadena la *tirada de implicación* (que establece el contexto al comienzo de la operación) y el juego pasa a la fase del **golpe**. Consulta la página 125 para saber más.

Los PJ interactúan con el objetivo durante el desarrollo del golpe: hacen tiradas, superan obstáculos, piden escenas retrospectivas y completan la operación (con éxito o no). Cuando finaliza el golpe, el juego pasa a la fase de **descanso**.

El DJ se encarga de los *beneficios*, *riesgos* y *aprietos* durante la fase de descanso para determinar las repercusiones del golpe. A continuación, cada PJ tiene la oportunidad de realizar *tareas de la fase de descanso*, como satisfacer sus vicios para reducir el estrés o trabajar en algún proyecto a largo plazo. Consulta la página 145 para saber más sobre la fase de descanso. Cuando se hayan completado todas las tareas de la fase de descanso, el juego regresa al **modo libre** y el ciclo comienza de nuevo.

Las fases constituyen un modelo conceptual para ayudarte a organizar el juego. No se pretende que sean estructuras rígidas que restrinjan tus opciones y por esa razón se presentan como manchas amorfas de tinta sin bordes definidos. Piensa en las fases como un menú de opciones que se puede adaptar a lo que intentes lograr en el juego. Cada fase persigue un objetivo diferente.

El modo libre es muy fluido: puedes saltarte fácilmente varios sucesos en un montaje rápido y los personajes pueden dispersarse como quieran en el tiempo y el espacio, dedicados a distintas tareas. Al pasar a la fase del golpe, todo el mundo avanza a sabiendas de que es hora de centrarse en ejecutar el trabajo. La cámara enfoca la acción y pasa de un obstáculo al siguiente conforme se van superando. Los jugadores usan escenas retrospectivas para relajar el ritmo y establecer qué preparaciones han llevado a cabo previamente entre bastidores. Cuando el golpe finaliza y pasas a la fase de descanso, se reduce la presión. Los PJ se encuentran a salvo y pueden disfrutar de un breve respiro fuera de peligro para recuperarse y reagruparse antes de repetir el ciclo de juego.

MODO LIBRE

Escenas de personaje
Acciones y consecuencias
Reunir información

Elegir un objetivo
Elegir un plan

DESCANSO

Beneficios, Riesgo, Aprietos
Tareas de la fase de descanso
Regresar al modo libre

Tirada
de implicación

GOLPE

Acciones y consecuencias
Escenas retrospectivas

ACCIONES Y ATRIBUTOS

TIPOS DE ACCIÓN

Los personajes jugadores tienen doce **acciones** disponibles en el juego para superar los obstáculos (ver la lista a la derecha).

Cada acción tiene un valor (de 0 a 4) que te indica cuántos dados tienes que tirar cuando la realizas. Los tipos de acciones no representan meramente la habilidad o la preparación; siempre puedes describir cómo realiza tu personaje la acción en función del tipo de persona que sea. Tu personaje puede ser hábil en **MANDAR** porque sus silencios dan miedo, mientras que otro personaje ladra órdenes e intimida a las personas con su porte militar.

Tú eliges qué acción va a realizar tu personaje para superar un obstáculo describiendo lo que hace. Las acciones inadecuadas pueden ser menos eficaces y poner al personaje en un peligro mayor, pero aun así pueden intentarse. En general, cuando llesves a cabo una acción, realizas una **tirada de acción** para comprobar el resultado.

ACECHAR
AFINAR
ANALIZAR
ARMONIZAR
CAZAR
DESTROZAR
ESTUDIAR
INFLUIR
MANDAR
PELEAR
SOCIALIZAR
TRASTEAR

TIRADA DE ACCIÓN

Cada vez que tu personaje se disponga a hacer algo potencialmente peligroso o problemático, realiza una **tirada de acción**. Los posibles resultados de la tirada dependen de la **situación** del personaje. Hay tres situaciones posibles: controlada, arriesgada y desesperada. Si estás en una situación **controlada**, las consecuencias potenciales serán menos graves. Si estás en una situación **desesperada**, las consecuencias pueden ser graves. Si te encuentras en algún punto intermedio, tu situación es **arriesgada**, que es la situación por defecto de la mayoría de las acciones.

Consulta la página 18 para saber más sobre las tiradas de acción.

Si no corres peligro ni tienes ningún problema, no es necesario que realices una tirada de acción. Puedes hacer una tirada de **fortuna** (página 34) o una tirada de **descanso** (página 153), o el DJ te dará el visto bueno y lograrás tu objetivo.

VALORES DE LOS ATRIBUTOS

Los personajes jugadores pueden usar los tres **atributos** del sistema de juego para resistirse a las consecuencias nefastas: **DESTREZA**, **PERSPICACIA** y **VOLUNTAD**. Cada atributo tiene un valor (de 0 a 4) que te indica cuántos dados tienes que tirar cuando lo usas.

DESTREZA
PERSPICACIA
VOLUNTAD

El valor de cada atributo es igual al número de puntos en la **primera columna** que tiene debajo (ver los ejemplos de la derecha). Tu personaje tendrá mejores valores de atributos cuanto más ducho sea en un conjunto de acciones concretas.

TIRADA DE RESISTENCIA

Cada atributo se utiliza para resistir un tipo de peligro diferente. Por ejemplo, si te apuñalan, resistes el daño con tu valor de **DESTREZA**. Las tiradas de resistencia tienen éxito automáticamente, reduciendo o evitando cualquier resultado adverso, pero cuanto mejor sea el resultado de la tirada, menos **estrés** sufrirás al reducir o evitar el peligro.

Cuando el enemigo cuenta con una gran ventaja, debes hacer una **tirada de resistencia** antes de realizar tu acción. Por ejemplo, si te enfrentas a una maestra espadachina, te desarmará antes de que puedas atacar. Debes hacer una tirada de resistencia para que no te arranque la espada de la mano y así poder realizar tu ataque. O quizás te enfrentes a un poderoso fantasma y quieras **ARMONIZAR** con él para controlar sus acciones, pero antes de tirar, debes resistir la posesión del espíritu.

El DJ juzga el nivel de amenaza de los enemigos y usa estas tiradas de resistencia «preventivas» para reflejar las capacidades de los oponentes más peligrosos.

Consulta la página 32 para saber más sobre las tiradas de resistencia.

EJEMPLO DE VALORES DE ACCIÓN Y ATRIBUTO

DESTREZA

- ● ● ● ACECHAR
- ● ● ● AFINAR
- ● ● ● DESTROZAR
- ● ● ● PELEAR

*Este personaje tiene un valor de 1 en la acción de **ACECHAR** y 2 en **PELEAR**.*

*El valor de su atributo de **DESTREZA** es 2 (la primera columna de puntos).*

PERSPICACIA

- ● ● ● ANALIZAR
- ● ● ● CAZAR
- ● ● ● ESTUDIAR
- ● ● ● TRASTEAR

*También tiene un valor de 1 en **CAZAR**.*

*El valor de su atributo de **PERSPICACIA** es 1.*

VOLUNTAD

- ● ● ● ARMONIZAR
- ● ● ● INFLUIR
- ● ● ● MANDAR
- ● ● ● SOCIALIZAR

*Por último, tiene **ARMONIZAR** 2, **INFLUIR** 1 y **MANDAR** 1.*

*El valor de su **VOLUNTAD** es 3.*



ESTRÉS Y TRAUMAS

ESTRÉS

Los personajes jugadores de **Blades in the Dark** tienen una reserva especial de fortaleza y suerte llamada **estrés**, que aumenta cada vez que vayan a sufrir una consecuencia y no quieran asumirla. La cantidad de estrés que deben sufrir se determina con una **tirada de resistencia**, como puedes ver en la página 32.

*Daniel juega interpretando a Cross, que sufre una puñalada en el pecho durante una pelea de cuchillos. Daniel tira su valor de **DESTREZA** para resistir y obtiene un 2. El precio de resistir las consecuencias es de 6 puntos de estrés, menos 2 por el resultado de la tirada de resistencia. Daniel marca 4 puntos de estrés y describe cómo se las arregla Cross para sobrevivir.*

El DJ dictamina que la tirada de resistencia reduce el daño, en vez de evitarlo. Cross sufre un daño de nivel 2 («herida en el pecho») en lugar del daño de nivel 3 («pulmón perforado»).

ESFORZARSE

Puedes usar el estrés para esforzarte y rendir más. Sufres **2 puntos de estrés** cada vez que escojas uno de los siguientes modificadores (solo puedes escoger uno para cada acción):

- ◆ Añade **+1d** a tu tirada. Puedes usar esta opción en tiradas de acción, de descanso o en cualquier otro tipo de tirada que se pueda beneficiar de un esfuerzo adicional.
- ◆ Añade **+1 grado** a tu efecto. Consulta «Efecto» en la página 24.
- ◆ Realiza una acción cuando estés incapacitado. Ver «Consecuencias» en la página 30.

La capacidad de esforzarte a cambio de +1d significa que cuentas con al menos 1d en todas las acciones, siempre y cuando te quede estrés para gastar. Con 1d ya tienes una probabilidad de éxito de 50/50, como mínimo. Es la «suerte del canalla» imbricada en el sistema de juego. Aunque estés en un aprieto, tratando de hacer algo para lo cual no tienes experiencia o entrenamiento, puedes sacar lo mejor de ti y tener una oportunidad. Una oportunidad mucho mejor que tirar 2d y quedarte con el resultado más bajo cuando tienes cero puntos.

¡Es importante recordarlo! Algunos jugadores tienden a olvidarse y descartan acciones en las que tienen cero puntos. «No puedo hacerlo. No tengo Armonizar. Tendría que tirar 2d y quedarme con el resultado más bajo. Qué va». Si te queda estrés para gastar, puedes conseguir 1d y tener la oportunidad de superar cualquier acción.

TRAUMAS

Cuando un PJ marca la última casilla de estrés, sufre un nivel de **TRAUMA**. Si sufres un trauma, subraya un **trastorno traumático** como *Frío*, *Imprudente*, *Inestable*, etcétera. Todos están descritos en la página siguiente.

Cuando sufras un **TRAUMA**, abandonas la acción. Te dan por muerto o quedas apartado del conflicto en curso por alguna otra razón, conmocionado y agotado.

Cuando regreses, **elimina las marcas de estrés** y tu vicio se considera satisfecho hasta la siguiente fase de descanso (consulta «Vicio» en la página 156).

Los trastornos traumáticos son permanentes. La personalidad de tu personaje adquiere una nueva peculiaridad acorde al trastorno, que puede suponer una ganancia en puntos de experiencia cada vez que se utilice para causarte problemas. **Cuando subrayes tu cuarto trastorno traumático**, tu personaje no puede continuar siendo un audaz criminal. Debes retirarlo para que se dedique a otra cosa o enviarlo a prisión como sacrificio para reducir el **NIVEL DE BÚSQUEDA** de la banda (consulta «Retiro» en la página 43 y «Encarcelamiento» en la página 148).

TRASTORNOS TRAUMÁTICOS

- ◆ **ATORMENTADO:** A menudo te pierdes en ensoñaciones, reviviendo horrores pasados y viendo cosas.
- ◆ **BLANDO:** Has cambiado. Te vuelves sentimental, pasivo o dócil.
- ◆ **FEROZ:** Aprovechas cualquier oportunidad para herir a la gente, aunque no haya una buena razón.
- ◆ **FRÍO:** No te dejas conmover por las emociones ni te importan los vínculos sociales.
- ◆ **IMPRUDENTE:** No cuidas tu propia seguridad ni buscas lo mejor para ti.
- ◆ **INESTABLE:** Tu estado emocional es variable. Puedes enfadarte al instante o caer en la desesperación, actuar impulsivamente o quedarte paralizado.
- ◆ **OBSESIONADO:** Estás cautivado por una cosa, que puede ser una actividad, una persona, una ideología, etcétera.
- ◆ **PARANOIDE:** Ves el peligro en todas partes; no puedes confiar en nadie.

Puedes interpretar tus trastornos traumáticos tanto como quieras. Son capaces de transformar por completo la personalidad de tu personaje o tener muy poco impacto, todo depende de ti. Ahora bien, si interpretas los trastornos traumáticos con pasión y dejas que alguno complique la vida de tu personaje, ganarás **puntos de experiencia** (consulta «Mejoras» en la página 48).

EL ESTRÉS Y LO SOBRENATURAL

Un encuentro cercano con un espíritu o demonio es una experiencia desgarradora. El efecto estándar es que la persona se quede paralizada de miedo o que huya aterrorizada. Un PJ puede elegir si se queda paralizado, huye o hace una tirada de resistencia con **VOLUNTAD** para ignorar el efecto. Los personajes que tengan mucha experiencia con espíritus, como los Susurros, los juntarraíles y los ocultistas, son menos susceptibles y solo sienten miedo ante entidades excepcionalmente poderosas.

Ser poseído por un espíritu inflige un nivel de **TRAUMA** al final de cada semana. Una vez que el cuerpo poseído sufre el cuarto nivel de **TRAUMA**, ya no es capaz de sustentar vida. El espíritu que lo posee debe unirse al cadáver (convirtiéndose en un vampiro) o abandonarlo y buscar un nuevo anfitrión.

La visión de horrores más desconcertantes, como la manifestación física de un dios olvidado, puede tener efectos adicionales además de quedar paralizado o huir. También puedes optar por resistir, como siempre. *Cuando contemplas al glorioso horror de la Nube de Aflicción, te quedas paralizado mientras te envuelve y anhelas beber profundamente de su esencia oscura.*

RELOJES DE PROGRESO

Un **reloj de progreso** es un círculo dividido en sectores (como los ejemplos de la derecha). Dibuja un reloj de progreso cuando necesites supervisar el progreso de un esfuerzo contra un obstáculo o el tiempo restante para que se produzca un problema.

¿Van a entrar sigilosamente en la torre de vigilancia de los casas azules? Prepara un reloj para ver en todo momento el nivel de alerta de los guardias de patrulla. Cada vez que los PJ sufran consecuencias por éxitos parciales o tiradas fallidas, rellena los sectores del reloj hasta que se dé la alarma.



Como norma general, un reloj de progreso tendrá más sectores cuanto más complejo sea un problema.

A un obstáculo complejo le corresponde un reloj de 4 sectores. A un obstáculo más complicado le corresponde un reloj de 6. A un obstáculo desalentador le corresponde un reloj de 8 sectores.

El **grado de efecto** de una acción o circunstancia se usa para marcar los sectores del reloj (ver «Grados de efecto» en la página 24). **El DJ es el encargado de marcar el avance del reloj para reflejar la situación en la ficción.** Si los PJ están progresando con rapidez, el reloj debería avanzar con frecuencia. Al final podrás determinar los grados de efecto con la práctica, pero puedes ajustar un reloj en cualquier momento para reflejar mejor la situación del juego.

El sistema está diseñado para que no se pueda completar un reloj con el efecto de una sola acción. Si algo es tan simple que solo requiere una acción, no uses un reloj. Límitate a dictaminar el resultado en base al grado de efecto de la acción.

Debes crear los relojes en relación al **obstáculo**, no con la forma de superarlo. Los relojes para una infiltración deberían ser «Guardias en el interior» y «La torre», en vez de «Esquivar a los guardias» o «Escalar la torre». Los guardias y la torre son obstáculos que los PJ pueden intentar superar de varias maneras posibles.

Las amenazas más complejas se pueden dividir en varias «capas», cada una con su propio reloj de progreso. Por ejemplo, el cuartel general de los Renegridos puede tener un reloj para el «Perímetro de seguridad», otro para los «Guardias del interior» y otro más para la «Seguridad de la oficina de Bazso». La banda tendría que abrirse camino a través de las tres capas para llegar a la caja fuerte personal de Bazso y acceder a la colección de whisky que hay dentro.

Recuerda que un reloj detalla un progreso, refleja la situación en la ficción y permite que el grupo pueda supervisar cómo lo está haciendo. Un reloj es como un velocímetro en un automóvil. Muestra la velocidad del vehículo, pero no es lo que determina esa velocidad.

OBSTÁCULOS SIMPLES

No todas las situaciones y obstáculos requieren un reloj. Usa un reloj si la situación es compleja o tiene varias capas y necesitas supervisar el desarrollo de un proceso en el tiempo. En cualquier otro caso, límitate a determinar el resultado de una acción con una sola tirada.

Aquí tienes una lista de ejemplo de relojes de progreso, pero no es exhaustiva. ¡Úsalos a tu conveniencia!

RELOJES DE PELIGRO

El DJ puede usar un reloj para representar un peligro gradual, como un intento de seducción que levanta cada vez más sospechas, la proximidad de los perseguidores en una persecución o el nivel de alerta de los guardias que se encuentren patrullando. En tal caso, cuando ocurra una complicación, el DJ rellena uno, dos o tres sectores del reloj dependiendo del nivel de la consecuencia. El peligro sobreviene cuando se complete el reloj: los guardias persiguen a los intrusos, se activa una alarma, sueltan a los perros, etcétera. Consulta «Consecuencias» en la página 30.

RELOJES EN CARRERA

Inicia dos relojes opuestos para representar una carrera. Los PJ pueden tener un reloj de progreso llamado «Huida», mientras que los casacas azules tienen otro llamado «Acorralados». Si el reloj de los PJ se completa antes que el de los casacas azules, logran escapar. En caso contrario, son acorralados y no pueden huir. Si ambos se completan al mismo tiempo, los PJ escapan hasta su guarida, ¡pero los casacas azules les esperan fuera!

También puedes usar relojes en carrera para un peligro del entorno. Quizás los PJ intentan completar su reloj de «Búsqueda» para encontrar la caja de seguridad en el barco que se hunde antes de que el DJ complete su reloj de «Hundimiento» y el navío se vaya al fondo del mar.

RELOJES VINCULADOS

Puedes preparar un reloj que desbloquee otro reloj una vez completo. Por ejemplo, el DJ puede crear un reloj vinculado llamado «Atrapados» que se pondrá en marcha una vez se completa el otro, llamado «Alerta». Una guerrera veterana podría tener dos relojes si combatis contra ella, uno para su «Defensa» y otro vinculado que se llame «Vulnerable». Una vez superado el reloj «Defensa», se puede intentar superar el reloj «Vulnerable» para derrotarla. Puedes avanzar el reloj «Defensa» empleando la violencia en una pelea a cuchillos o, si es posible, reducir su defensa con engaños. Como siempre, la forma de rellenar el reloj depende de los jugadores y de los detalles de la ficción en curso.

RELOJES DE MISIÓN

El DJ puede usar un reloj en una misión que dependa especialmente del tiempo para así representar la ventana de oportunidad que los jugadores tienen para completarla. Si se acaba la cuenta atrás, la misión cambia radicalmente: el objetivo se escapa, los habitantes de la casa se despiertan al amanecer, etcétera.

RELOJES FLUCTUANTES

Puedes poner en marcha un reloj que avance y retroceda según los acontecimientos, para representar una situación que va y viene. El reloj «¡Revolución!» podría indicar el momento en que los refugiados skovlandeses comienzan a amotinarse por el maltrato que sufren en Dorskvol. Algunos acontecimientos harán avanzar el reloj y otros lo harán retroceder. Cuando se complete el reloj, estalla la revolución. Un reloj fluctuante es perfecto para una guerra de bandas rivales por un territorio.

PROYECTO A LARGO PLAZO

Algunos proyectos llevan mucho tiempo. Un proyecto básico a largo plazo, como implementar una nueva característica en un dispositivo, usa un reloj de ocho sectores. Los proyectos realmente largos, como crear una nueva droga de diseño, pueden tener dos, tres o incluso cuatro relojes para representar las fases de desarrollo, prueba y finalización. Agrega o quita relojes dependiendo de los detalles de la situación y la complejidad del proyecto.

Los proyectos a largo plazo son buenas soluciones para lidiar con cualquier objetivo de los jugadores que sea un poco inusual, como aquellas cosas que eludan o cambien elementos de las reglas o la ambientación. Por ejemplo, los **TRAUMAS** son permanentes por defecto, pero imaginemos que un jugador quiere trabajar en un proyecto para crear un dispositivo capaz de extraer las energías espirituales traumáticas y lanzarlas al campo fantasmal, reduciendo así los **TRAUMAS** de un personaje y desatando una tormenta de enfurecidos fantasmas sobre la zona. Preparar todo lo necesario para comenzar un proyecto como este será un proceso largo y peligroso, pero se puede intentar casi todo siempre que el grupo esté interesado y le parezca factible.

RELOJES DE FACCIÓN

Cada facción tiene un objetivo a largo plazo (ver las descripciones de las facciones a partir de la página 283). Cuando los PJ se encuentren en una **fase de descanso** (página 145), el DJ hace avanzar los relojes de las facciones que le parezcan interesantes. Así se consigue que el mundo que rodea a los PJ sea dinámico y que sucedan cosas con las que no estén directamente conectados, cambiando la situación general en la ciudad y creando nuevas oportunidades y desafíos.

Las PJ también pueden afectar directamente a los relojes de las facciones de PNJ a través de las misiones y golpes que lleven a cabo. Ten en cuenta los proyectos de las facciones a las que podrían ayudar o interferir y cómo afectarán sus operaciones a los relojes de los PNJ, intencionalmente o no.

LOS RELOJES DE PROGRESO EN EL JUEGO

Infiltración en la Casa Strangford

*Los criminales entran furtivamente en la casa de lord Strangford para robarle un libro de registro en el que guarda los mapas secretos y métodos de caza para su barco leviatano, un objeto que puede valer una pequeña fortuna si se da con el comprador correcto. El DJ pone en marcha un reloj de progreso para el nivel de alerta del personal y los guardaespaldas de Strangford. El reloj se divide en 4 sectores porque la casa es sencilla, no una propiedad con anexos, y solo algunos sucesos sospechosos despertarán a todos sus habitantes. Durante la operación, Silver tira **ACECHAR** para atravesar el primer piso y saca 4/5. Logra pasar, pero la complicación avanza el reloj de «Alerta». El DJ pone una marca para indicar el nivel de amenaza que representa el personal de la cocina de la planta baja, sin entrenamiento en seguridad, y por lo tanto el efecto es limitado. Más tarde, cuando Cross saca un 1-3 en una acción desesperada para colarse en los aposentos de Strangford, el DJ marca tres sectores porque los guardaespaldas del señor son profesionales de Nivel IV y expertos en detectar problemas. ¡El reloj se completa! Cross es atacado por el primer par de guardaespaldas cuando abre la puerta, mientras que los otros dos tratan de sacar de allí a Strangford, ¡y a su preciado libro!*



ALERTA

El ataque a los Fajines Rojos

Los criminales atacan la guarida de los Fajines Rojos en un enfrentamiento definitivo que dilucidará la identidad del grupo superviviente destinado a controlar el mercado de drogas en Pata de Cuervo. El DJ pone en marcha un reloj para cada pandilla. A medida que los PJ realizan acciones y sufren consecuencias, el DJ hace correr los relojes para representar cómo decrecen la fuerza y la moral de cada bando. Cuando se complete el reloj de uno de los bandos, se alcanzará su punto crítico. ¿Huirán, se rendirán o se entregarán a una furia suicida?



**FAJINES
ROJOS**



**BANDA
DE LOS PJ**

LA TIRADA DE ACCIÓN

Cuando un personaje jugador lleva a cabo algo que resulta un desafío, se hace una **tirada de acción** para determinar el resultado. Una acción es un desafío si un obstáculo que resulta peligroso o problemático se interpone entre el PJ y su objetivo. No hacemos una tirada de acción a menos que el PJ sea puesto a prueba. Si la naturaleza de la acción hace suponer que puede realizarla sin problemas, no se hace una tirada de acción.

*Cada grupo de jugadores tendrá sus propias ideas sobre lo que significa un «desafío». Perfecto, eso es lo que establecen el tono y el estilo de vuestra serie de **Blades**.*

Una tirada de acción consta de seis pasos. En pleno juego suelen fluir, pero aquí vamos a dividirlos para explicarlos con mayor claridad.

1. El jugador indica el **objetivo** de la acción.
2. El jugador elige el **tipo de acción**.
3. El DJ establece la **situación** para la tirada.
4. El DJ establece el **grado de efecto** para la acción.
5. Se añaden los **dados de bonificación**.
6. El **jugador tira los dados** y determinamos el resultado.

1. EL JUGADOR INDICA EL OBJETIVO

Tu objetivo es el resultado específico que tu personaje conseguirá cuando supere el obstáculo. Tu objetivo podría ser «Quiero entrar en la casa solariega» o «Quiero ver quién entra y sale de la casa». En ambos casos, el obstáculo es «la patrulla de la guardia de la casa». Los guardias son el desafío que puede resultar peligroso o problemático para el PJ.

El objetivo del personaje suele deducirse fácilmente del contexto, pero el DJ tendrá que hacer preguntas y aclararlo si es necesario.

«Le pegas en la cara, ¿verdad? De acuerdo... ¿Qué ganas con eso? ¿Quieres cargártelo o simplemente darle una paliza para que obedezca tus órdenes?».

2. EL JUGADOR ELIGE EL TIPO DE ACCIÓN

El jugador elige qué **tipo de acción** va a tirar de acuerdo con lo que está haciendo su personaje en la ficción. Si quieres tirar tu acción de **PELEAR**, métete en una pelea. Si deseas tirar una acción de **MANDAR**, dale órdenes a alguien. No puedes hacer una tirada de un tipo de acción determinado a menos que tu personaje esté realizando en ese momento dicha acción en la ficción.

Está claro que un mismo objetivo puede resolverse con una variedad de enfoques diferentes, dando lugar a ambigüedades. Es algo intencionado. Si tu objetivo es lastimar a alguien con violencia, puedes usar **PELEAR**, **CAZAR**, **ACECHAR** o **DESTROZAR**, dependiendo de cuál sea la situación. Si tu objetivo es disuadir y asustar a un enemigo, puedes **MANDAR**, **INFLUIR** o **DESTROZAR**. Queda a elección del jugador.

Consulta la página 166 para saber más sobre cómo elegir un tipo de acción.



3. EL DJ ESTABLECE LA SITUACIÓN

Una vez que el jugador ha elegido la acción, el DJ establece la situación para la tirada. La situación es un reflejo del peligro o el problema que representa la acción. Hay tres situaciones posibles: **controlada**, **arriesgada** y **desesperada**. El DJ consulta los perfiles de las situaciones que se encuentran a continuación y elige el que más se aproxime a la situación en cuestión.

SITUACIONES

CONTROLADA

Tienes una oportunidad de oro. Aprovechas una ventaja. Estás decidido a tener éxito.

ARRIESGADA

Te enfrentas y compites contra alguien. Actúas bajo coacción. Te arriesgas demasiado.

DESESPERADA

Tienes problemas serios. Actúas más allá de tus posibilidades. Intentas una maniobra peligrosa.

Por defecto, una tirada de acción es **arriesgada**. No tiene sentido hacer una tirada si no se corre ningún riesgo. Si la situación parece más peligrosa, es **desesperada**. Si no te parece muy peligrosa, es una situación **controlada**.

Elegir la situación es una decisión importante que dota de un cierto estilo a tu juego. Las tiradas de acción controladas implican que la banda de criminales se siente más segura y confiada. Las tiradas de acción más desesperadas le dan al juego un toque más oscuro y azaroso. No hay una regla rígida para elegir situaciones, están destinadas a ser un elemento expresivo del juego. Elige la opción que le parezca mejor a todo el grupo. Si alguna vez no estás seguro de qué situación elegir, pregúntale a los demás jugadores.

Si estás intentando buscar alguna situación en particular como jugador, pregúntale al DJ qué podrías hacer para conseguirla o pídele que te explique claramente su elección para entenderla.

«¿Arriesgado? Creía que era una situación controlada. Se supone que este tabernero es un viejo zorro, pero no representa una amenaza para mí, ¿no?».

«No, pero creo que el peligro reside en el entorno. Estás en la sala común, todo el mundo te está viendo, y le estás ordenando al tabernero que te entregue el dinero que se supone que él debe pagar a los Trituradores por su protección. No sabes si hay alguien en la sala que vaya a dar un paso y jugar a ser un héroe o que trate de ganarse la simpatía de los Trituradores. No se puede saber. Quizás, si te enfrentaras al tío en privado, puedas adoptar una situación controlada. O tal vez, si traes a la banda contigo y haces una demostración de fuerza delante de todo el mundo...».

Como DJ tienes la última palabra sobre la situación, pero explica las cosas y déjalas claras siempre que sea necesario, especialmente si estás empezando. Hablar sobre la situación (y cómo podría mejorar o empeorar) ayudará a todo el mundo a hacerse una idea de la coyuntura ficticia en sus cabezas y compartir la misma percepción sobre el tono del juego.

También establecerás precedentes que los jugadores pueden usar para tomar mejores decisiones en el futuro. «¡Ah! Así que se hace una tirada controlada de **SOCIALIZAR** si se les agasaja cenando y se les muestra lo amigables que somos. Vale».

4. EL DJ ESTABLECE EL GRADO DE EFECTO

Teniendo en cuenta el contexto, el DJ evalúa el **grado de efecto** probable para esta acción. Esto nos indica «cuánto» se puede lograr con la acción: ¿tendrá un efecto **limitado**, **estándar** o **excelente**? El grado de efecto se explica en detalle en la siguiente sección, a partir de la página 24.

*Las elecciones del DJ para el grado de efecto y la situación se verán notablemente influenciadas por el tipo de acción elegida por el jugador. Si un jugador quiere **DESTROZAR** algo para tratar de hacer un nuevo amigo, pues... a lo mejor se puede, pero el DJ hará bien en advertir que la tirada es desesperada y probablemente tenga un efecto limitado. **SOCIALIZAR** es una elección mucho mejor para tal menester. Los jugadores tienen libertad para elegir la acción que realizan, pero eso no significa que todas las acciones sean igual de arriesgadas o efectivas.*

5. AÑADE LOS DADOS DE BONIFICACIÓN

Normalmente cuentas con dos dados de bonificación para tu tirada de acción. Algunas capacidades especiales pueden otorgar dados de bonificación adicionales.

La **ayuda** de un compañero puede conseguirte un dado adicional. Tu compañero sufre 1 punto de estrés, explica cómo te ayuda y te da +1d. Ver «Trabajo en equipo» en la página 134.

Puedes **esforzarte** (sufriendo 2 puntos de estrés) para conseguir otro dado adicional, o puedes aceptar un **Pacto con el Diablo**, aunque no se pueden obtener dos dados por estas dos cosas; es una o la otra.

PACTO CON EL DIABLO

Los PJ de **Blades in the Dark** son unos canallas imprudentes y adictos a los vicios destructivos que no siempre hacen lo que más les conviene. Este hecho se refleja en la posibilidad de que el DJ, o cualquier otro jugador, puede ofrecerte un dado de bonificación si aceptas un Pacto con el Diablo. Los Pactos más comunes suelen ser:

- ◆ Daño colateral o involuntario.
- ◆ Sacrificar una **MONEDA** o un objeto.
- ◆ Traicionar a un amigo o ser querido.
- ◆ Ofender o enojar a una facción.
- ◆ Poner en marcha y/o avanzar un reloj problemático.
- ◆ Aumentar el **RIESGO** de la banda con pruebas o testigos.
- ◆ Sufrir daño.

El Pacto con el Diablo se ejecuta sin importar el resultado de la tirada. Si firmas el contrato, pagas el precio y obtienes el dado de bonificación. No siempre hay Pactos con el Diablo interesantes. No pasa nada si a nadie se le ocurre uno de inmediato.

«Sé que los compañeros de nuestra banda son unos salvajes; quién sabe lo que harán si los dejamos solos con los rehenes. Me pondré seria y les voy a MANDAR que no les pongan sus sucias manos encima».

«¡Eh! Se me ocurre un Pacto con el Diablo. Tienes un +1d si esta vez vas demasiado lejos con tu intimidación y tus amenazas. Voy a poner en marcha un nuevo reloj de cuatro sectores llamado... “La banda contraataca” y voy a marcar tres sectores. Si les vuelves a dar caña, te las verás con una pandilla de salvajes».

«Genial. ¡Me gusta! Intentaré quitarle marcas a ese reloj en la fase de descanso...».

A algunos jugadores les gusta ser un poco sofisticados o creativos con los Pactos y los usan para cambiar un poco la escena, crear algo nuevo en el flujo de la narrativa o centrar la atención en las debilidades de un personaje.

«Uno de ellos era miembro de tu antiguo pelotón, precisamente el que diste por muerto».

«Uno de los sectarios se obsesiona contigo».

«Tu personaje no lo sabe, pero resulta que uno de los barcos atracados en el muelle que pensáis quemar es el viejo bote pesquero de tu pobre tío».

«Has pasado tanto tiempo en una reunión en este fumadero de opio... Podrías darte un capricho, ¿no?».

No impongas un Pacto a un jugador al que no le gusten este tipo de recursos narrativos. A algunas personas les resultan divertidos, pero otras los encuentran molestos.

Todo el mundo es libre de aceptar un Pacto con el Diablo. Si no te gusta, puedes rechazarlo (o sugerir cómo modificarlo y reconsiderarlo). Siempre tienes la opción de esforzarte para conseguir ese dado adicional.

Si es necesario, el DJ tiene la última palabra para decidir qué pactos son válidos.

6. TIRA LOS DADOS Y DETERMINA EL RESULTADO

Una vez establecidos el objetivo, el tipo de acción, la situación y el efecto, añade cualquier dado de bonificación posible y tira la reserva de dados para determinar el resultado. Consulta los resultados posibles según la situación en la página siguiente.

La tirada de acción hace gran parte del trabajo. Te indica lo bien que el personaje realiza la acción y la gravedad de las consecuencias. El personaje puede tener éxito en la acción sin ninguna consecuencia (con un 6), puede tener éxito pero sufrir consecuencias (con un 4/5), o algo podría salir mal (con un 1-3).

El DJ determinará si la acción del PJ tiene algún efecto con un resultado de 1-3 o si no sucede nada en absoluto. Lo más normal es que la acción fracase por completo, pero en algunas circunstancias tendrá sentido, o será más interesante, que la acción tenga algún efecto incluso con un resultado de 1-3.

*Oskarr intenta **ARMONIZAR** con la entidad demoníaca que encontró en la bodega secreta del barco leviatanero. El resultado de la tirada es 1-3. El DJ podría determinar que Oskarr no logra **ARMONIZAR** con el poder demoníaco y que la violenta reacción se manifiesta como un daño psíquico de nivel 3. Pero sería mucho más interesante que Oskarr lograra armonizar con la horrible entidad y que tuviera que enfrentarse a ella mentalmente, ¿no? Oskarr toca la terrible voluntad de la antigua criatura y la retorcida locura de su interior lo arrolla. Sufre un daño psíquico de nivel 3, pero también recibe un nuevo reloj de seis sectores: «Deshacerse de estas visiones demoníacas de pesadilla».*

Los resultados de 4/5 y 1-3 sugieren **consecuencias** para el personaje. Las consecuencias serán peores cuanto peor sea la situación. Además, el DJ puede infligir una o más consecuencias, dependiendo de las circunstancias de la tirada de acción. Las consecuencias se explican en detalle en la página 30. Los PJ tienen la capacidad de **resistir** las consecuencias para evitar o reducir su gravedad. Consulta la página 32 para saber más sobre resistir.

A la hora de narrar la acción después de la tirada, el DJ y el jugador colaboran para determinar lo que sucede en ficción. *Cuéntanos cómo saltas a la otra azotea. Cuéntanos qué le dices a la inspectora para convencerla. El DJ nos dirá cómo reacciona ella. ¿Qué estilo de lucha utilizas para enfrentarte al duelista de los Fajines Rojos? Etcétera.*

RESUMEN DE LA TIRADA DE ACCIÓN

- ◆ Un jugador, o el DJ, pide una tirada. Haz una **tirada de acción** cuando el personaje realice una acción peligrosa o problemática.
- ◆ El jugador elige el **tipo de acción**. Busca la acción que coincida con lo que está haciendo el personaje en la ficción
- ◆ El DJ establece la **situación** y el **grado de efecto** de la acción. La elección de la situación y el efecto estará notablemente influenciada por la acción elegida por el jugador.
- ◆ Añade un máximo de dos dados de bonificación. 1) **Ayuda** de un compañero. 2) **Esfuérzate** (sufriendo 2 puntos de estrés) o acepta un **Pacto con el Diablo**.
- ◆ Tira la reserva de dados y determina el resultado. Los jugadores y el DJ narran juntos la acción. El DJ tiene la última palabra sobre lo que sucede y aplica las consecuencias según lo dictado por la situación y el resultado de la tirada.

TIRADA DE ACCIÓN

 **1d** por cada punto de valor en la **ACCIÓN**.

 **+1d** si alguien te **AYUDA**.

 **+1d** si te **ESFUERZAS** o si aceptas un **PACTO CON EL DIABLO**.

CONTROLADA

Tienes una oportunidad de oro. Aprovechas una ventaja.

CRÍTICO: Lo logras con un **efecto aumentado**.

6: Lo logras sin más.

4/5: Dudas. Abandona e inténtalo de nuevo con otro enfoque, o bien lo logras con una consecuencia menor: se produce una **complicación** menor, sufres un **efecto reducido**, sufres un **daño menor**, terminas en una situación **arriesgada**.

1-3: Vacilas. Sigue intentándolo aprovechando una oportunidad **arriesgada** o abandona para intentarlo con otro enfoque.

ARRIESGADA

Te enfrentas a alguien. Actúas bajo presión.

CRÍTICO: Lo logras con un **efecto aumentado**.

6: Lo logras sin más.

4/5: Lo logras, pero con una consecuencia: sufres **daño**, se produce una **complicación**, sufres un **efecto reducido**, terminas en una situación **desesperada**.

1-3: Todo va mal. Sufres **daño**, se produce una **complicación**, terminas en una situación **desesperada**, pierdes esta oportunidad.

DESESPERADA

Actúas más allá de tus posibilidades. Tienes problemas serios.

CRÍTICO: Lo logras con un **efecto aumentado**.

6: Lo logras sin más.

4/5: Lo logras, pero con una consecuencia: sufres un **daño grave**, se produce una **complicación seria**, sufres un **efecto reducido**.

1-3: Nada puede ir peor. Sufres un **daño grave**, se produce una **complicación seria**, pierdes la **oportunidad** de realizar esta acción.

LA DOBLE LABOR DE LAS TIRADAS

Como los PNJ no tiran para realizar sus acciones, las tiradas de acción tienen un doble propósito: **resuelven la acción del PJ y de cualquier PNJ involucrado**. Una sola tirada nos indica cómo interactúan las acciones y cuáles son las consecuencias resultantes. Si el resultado es un **6**, el PJ gana y consigue su efecto. Si es un **4/5**, es una mezcla y tanto el PJ como los PNJ obtienen su efecto. Si es **1-3**, el PNJ gana y su efecto es una consecuencia para el PJ.

EFEECTO

Para lograr tus objetivos en **Blades in the Dark** debes realizar acciones y enfrentarte a las consecuencias. Pero ¿cuántas acciones se requieren para lograr un objetivo en particular? Eso depende del **grado de efecto** de las acciones. El DJ determina el grado de efecto a partir de los siguientes perfiles. ¿Cuál se adapta mejor a la acción en curso, **excelente**, **estándar** o **limitado**? Cada grado de efecto indica las preguntas que deben responderse, así como el número de sectores que marcarás si estás usando un reloj de progreso.

GRADOS DE EFECTO

SECTORES

EXCELENTE

Logras más de lo normal. ¿Cómo se manifiesta el esfuerzo adicional? ¿Qué beneficio llegas a disfrutar?

3

ESTÁNDAR

Logras lo «normal» que se esperaría para esta acción. ¿Es suficiente o se puede hacer más?

2

LIMITADO

Logras un efecto parcial o menor. ¿Cómo disminuye el impacto? ¿Qué más puedes hacer para lograr tu objetivo?

1

EVALUAR LOS FACTORES

Para determinar el grado de efecto, empieza por confiar en tu instinto. Si quieres, puedes evaluar tres factores que modificarán el grado del efecto: **eficacia**, **escala** y **calidad**. Si el PJ cuenta con ventaja en uno de los factores, piensa en aumentar el grado de efecto. Si está en desventaja, piensa en reducir el grado de efecto.

EFICACIA

El factor eficacia tiene que ver con las debilidades particulares, el tiempo adicional, un riesgo mayor o la influencia de poderes arcanos. La descarga eléctrica de un lazo relámpago es eficaz contra un fantasma. Los poderes sobrenaturales de un fantasma son eficaces contra un ser humano. Un ratero es más eficaz si todas las luces están apagadas y se mueve en la oscuridad.

CALIDAD/NIVEL

La calidad representa la efectividad de las herramientas, de las armas u otros recursos, integrados generalmente en el Nivel. Los **objetos de calidad** cuentan como un modificador de calidad +1, que se suma al Nivel.

*Arlyn está abriendo la cerradura de una casa segura dirigida por el Círculo de la Llama. Su equipo es de Nivel I y tiene ganzúas de **calidad** que aumentan la efectividad hasta Nivel II. El Círculo es de Nivel III, superando a Arlyn en calidad, por lo que el efecto en la cerradura será **limitado**.*

ESCALA

La escala representa el número de oponentes, el tamaño del área cubierta, el alcance de la influencia, etcétera. Una escala más grande puede ser una ventaja o una desventaja, dependiendo del contexto. En combate, cuanta más gente, mejor, pero para robar una casa es un obstáculo.

Cuando se tienen en cuenta los factores, el grado de efecto puede reducirse por debajo de limitado, resultando en un **efecto nulo**, o aumentarse por encima de excelente, resultando en un **efecto extremo**.

Si un PJ tiene alguna capacidad especial que le da un «efecto +1», entra en juego después de que el DJ haya evaluado el grado de efecto. Por ejemplo, si terminas con un efecto nulo, el modificador de efecto +1 de la habilidad de **GUARDAESPALDAS** de tu Sajador lo aumenta hasta un efecto limitado.

Recuerda que los PJ pueden **esforzarse** (sufriendo 2 puntos de estrés) para obtener efecto +1 en su acción. Consulta la página 13.

En la sección «Magnitud» de la página 220 encontrarás una tabla de referencia con ejemplos de factores. No todos los factores se aplican en todos los contextos. Tampoco tienes que llevarlo todo a rajatabla. Usa los factores como ayuda para evaluar mejor, pero no te sientas en la obligación de usarlos todos.

FACTORES DOMINANTES

Si un factor de efecto eclipsa a los demás, el bando que cuente con esa ventaja domina el momento. Si estás tratando de luchar contra veinte personas a la vez, da igual que tengas una espada de calidad y un efecto adicional. Su escala domina la batalla mientras que a ti te queda un efecto limitado, si es que te queda alguno. El mismo principio se aplica a las acciones «imposibles».

*Unha quiere derribar una torre de guardia de piedra que los Clavos Plateados usan como guarida. Dice: «Uso mi maza para **DESTROZAR** la torre piedra a piedra. ¡Ja! ¡Éxito crítico! ¡Efecto excelente!». Está claro que no es posible; una persona no puede derribar una torre de piedra con una maza. Sabemos que es ridículo, como saltar por encima de la luna. Es un ejemplo codificado en los factores de efecto: la torre domina por calidad, escala y efectividad. A menos que Unha pueda contrarrestar esos factores, su grado de efecto es nulo incluso antes de empezar. No importa lo que saque en la tirada de acción, no tendrá ningún efecto. Este concepto es útil a la hora de evaluar otras situaciones que sean muy difíciles pero posibles.*

*Imaginemos que Unha se enfrenta a un demonio. Quiere usar **PELEAR** contra él, blandiendo su espada y su daga. El contexto es similar a derribar la torre con la maza. Aunque saque un **CRÍTICO**, el DJ le dice: «Consigues asestarle un golpe a la criatura en el cráneo, pero no le infliges ninguna herida y sientes en la mano el impacto del acero contra su piel escamosa». O en otras palabras, ¡efecto nulo! Con un resultado de **1-3**, el DJ podría decir: «La criatura te arranca la espada, te atenaza con sus espantosas garras y te parte la columna en dos». No, en serio. No conviene meterse con demonios.*

Pero no está todo perdido. Debe haber alguna forma de luchar contra un demonio. Aquí es donde los factores de efecto pueden ayudar a entender el contexto. Si el demonio domina en calidad, escala y efectividad, los PJ pueden intentar comprender los factores y hacer lo necesario para atajarlos. ¿A qué es vulnerable el demonio? Pueden usar su debilidad para eliminar su eficacia y aprovechar esta ventaja. ¿Cuál es su escala? Podrían traer más gente. Etcétera.

Los factores de efecto son una forma de codificar el contexto en unos pocos elementos clave para que resulte más fácil saber lo que se necesita cambiar y obtener así el efecto deseado.

CAMBIAR LA SITUACIÓN PARA GANAR EFECTO

Una vez que el DJ tenga en cuenta los factores y anuncie el grado de efecto, un jugador puede cambiar la situación para ganar un efecto, o viceversa. Por ejemplo, si tiene que hacer una tirada arriesgada con efecto estándar (el escenario más común), puede intentar probar suerte y hacer una tirada desesperada, pero con efecto excelente.

Este tipo de compromiso no está incluido en los factores de efecto porque no es un elemento que el DJ deba evaluar al establecer el grado de efecto. Pero una vez establecido el grado, siempre puede acceder al intercambio con el jugador si tiene sentido en el contexto.

*«Voy a **ACECHAR** para atravesar el patio y saltar por encima del muro, escondiéndome en las sombras junto al muelle del canal y la góndola de Lyssa».*

«No creo que puedas cruzarlo de una carrera. La escala del patio es un factor y por su culpa, tu efecto será limitado. Digamos que puedes llegar a mitad del camino con esta acción y después tendrás que atravesar la otra mitad del espacio (y el resto de guardias) para llegar al otro lado».

«No me di cuenta de que estaba tan lejos. Bueno... De acuerdo, ¿qué pasa si voy tan rápido como pueda? ¿Puedo cruzarlo entero si hago una tirada desesperada?».

«Sí, me parece bien».

EFFECTOS EN LA FICCIÓN

Los efectos no se reducen solamente a un grado o a los sectores de un reloj que corre. Cuando narres el resultado después de la tirada de acción, responde a las preguntas de los efectos describiendo lo que sucede «en pantalla». Las respuestas a las preguntas le dirán al grupo cómo es el nuevo contexto, creando un puente natural para futuras acciones.

El grado de efecto para una acción simple determina el resultado final. ¿Logras tu objetivo parcialmente, completamente o con un efecto excelente? Para un obstáculo más complejo, el DJ pone en marcha un reloj de progreso que le ayude a supervisar el esfuerzo realizado para superarlo, marcando sectores según el grado de efecto de la acción y los factores involucrados. El obstáculo es superado cuando el reloj se completa. Consulta «Relojes de progreso» en la página 15.

Por ejemplo, si el jugador dice: «lo empujo y echo a correr», puede hacerlo con una acción. Tendrá un efecto limitado, estándar o excelente sobre el enemigo, dando lugar a un contexto nuevo. El enemigo puede ser ralentizado (limitado), derribado y que empiece a correr tarde (estándar) o incluso herido por un empujón con mucha fuerza (excelente); todo depende de la evaluación de los factores en cuestión.

Si el jugador dice: «Me enfrento a este tío en una pelea a muerte con cuchillos», el obstáculo será más complejo. El DJ pone en marcha un reloj para el nivel de amenaza del matón y después se sucederán varias tiradas de acción,

cada una de las cuales hará correr el reloj de acuerdo con el grado del efecto y arriesgando en cada caso consecuencias por el resultado.

Sigue tu instinto y usa obstáculos simples o complejos según te parezca en cada momento. No hay una regla rígida para discernir lo «simple» de lo «complejo».

POR QUÉ HACEMOS ESTO

La razón para evaluar el efecto es establecer expectativas y dejar más clara la situación ficticia para todo el mundo.

Te enzarzas con el sicario de la Colmena y cruzáis las armas. ¿Le infliges una herida mortal? ¿Solo les haces un corte superficial? ¿Por qué tienes ese efecto? ¿Cómo podría ser peor? ¿Cómo podría ser mejor?

Al evaluar el efecto y describirlo en la ficción, los jugadores saben cuánto han progresado y lo que arriesgan. Entender bien el efecto revela al grupo cuántas acciones (con el consiguiente riesgo de consecuencias) son necesarias para lograr sus objetivos. Quizás solo necesites hacerle un corte superficial para imponer tu criterio. O tal vez sea necesario matar a alguien. Después de cada ciclo de acción, efecto y consecuencias, los jugadores sabrán dónde se encuentran y podrán tomar decisiones consecuentes sobre lo que hacer a continuación.

Si has jugado otros juegos de rol o videojuegos, probablemente estés familiarizado con el concepto de «puntos de vida» o con la barra de progreso durante un combate contra un monstruo final. El sistema de efectos de **Blades in the Dark** es una mecánica de este tipo para el ritmo narrativo, lo suficientemente abstracta para que pueda aplicarse a cualquier contexto, desde el combate hasta la manipulación social, las investigaciones, los poderes arcanos, el sigilo o lo que sea. Cada acción tiene un efecto explícito que todos los jugadores pueden comprender, ya sea resolviendo la tesitura actual y que pasar a la siguiente o progresando hacia el objetivo.

CONSECUENCIAS

Llamamos **consecuencia** al efecto que sufre un PJ por culpa de un enemigo o un contexto peligroso. Las consecuencias son el complemento de los efectos. Los PJ tienen un impacto en el mundo que les rodea y sufren consecuencias a cambio de los riesgos a los que se enfrentan. Consulta la página 30 para saber más sobre las consecuencias y cómo afectan a los personajes jugadores.



ESTABLECER LA SITUACIÓN Y EL EFECTO

El DJ establece la situación y el efecto para una tirada de acción al mismo tiempo, después de que el jugador explique qué pretende hacer y elija la acción. La combinación más normal es **arriesgada/estándar**, modificada por la acción utilizada, la fuerza de la oposición y los factores de efecto.

Es posible que sometas el proceso a discusión cuando estés aprendiendo el juego, pero después de un poco de práctica, podrás establecer la situación y el efecto rápidamente «por instinto» y después ajustarlos si un PJ tiene una capacidad o artilugio particular o si hay algún otro elemento a considerar como un caso especial.

La capacidad de establecer la situación y el efecto como variables independientes proporciona nueve combinaciones a elegir para ayudarte a transmitir una amplia gama de circunstancias narrativas.

Por ejemplo, si una criminal se enfrenta sola contra una pequeña pandilla enemiga, el contexto podría ser:

- ◆ *Se lanza corriendo a **PELEAR** contra la pandilla, lanzando mandobles salvajes a diestro y siniestro. En este caso, la amenaza de una fuerza mayor afecta a su situación, reduciéndola para indicar un riesgo mayor, y la escala de la pandilla reduce su efecto (Desesperada/Limitado).*
- ◆ *Lucha contra la pandilla desde un cuello de botella, como un callejón estrecho, donde la superioridad numérica del enemigo no juega en su contra. Como no puede sufrir varios ataques a la vez, su riesgo es similar al de una pelea con un solo enemigo, pero aun así tiene que vencer a muchos enemigos, por lo que su efecto es reducido (Arriesgada/Limitado).*
- ◆ *No se enfrenta a la pandilla, sino que intenta escabullirse y escapar. Sigue expuesta a numerosos ataques enemigos que afectan negativamente a su situación, pero como la pandilla no puede acorralarla fácilmente en terreno abierto, su efecto para escapar no se reduce (Desesperada/Estándar). Si tuviera algún medio de huida a mano (como saltar sobre un carruaje a toda velocidad), su efecto se vería aumentado (Desesperada/Excelente).*
- ◆ *La pandilla aún no es consciente de su presencia. Se encuentra en un punto de observación privilegiado en un tejado cercano. Dispara sobre un enemigo. La superioridad numérica ya no es un factor, por lo que el efecto no se reduce y no corre ningún peligro inmediato (Controlada/Excelente). Quizás prefiera disparar una salva de fuego de cobertura contra toda la pandilla, en cuyo caso aplica su escala (Controlada/Limitado). Si la pandilla está alerta ante posibles problemas, su posición es más peligrosa (Arriesgada/Excelente). Si la pandilla es consciente de que hay un francotirador, el efecto se puede reducir aún más, ya que se dispersan y se ponen a cubierto (Arriesgada/Limitado). Si la pandilla es capaz de agruparse y devolver el fuego mientras se retira hacia una posición segura, las cosas se pondrán aún peor para nuestra criminal (Desesperada/Limitado).*

CONSECUENCIAS Y DAÑO

Las acciones enemigas, las malas circunstancias o el resultado de una tirada pueden suponer **consecuencias** para un PJ. Hay cinco tipos (ver a la derecha).

Una circunstancia concreta puede resultar en una o más consecuencias, dependiendo del contexto. El DJ determina las consecuencias de acuerdo con la narración, el estilo y el tono establecidos por el grupo de jugadores.

EFFECTO
REDUCIDO
COMPLICACIÓN
OPORTUNIDAD
PERDIDA
EMPEORAR
SITUACIÓN
DAÑO

EFFECTO REDUCIDO

Esta consecuencia representa un rendimiento deteriorado. La acción del PJ no es tan efectiva como había esperado. Su ataque tiene éxito, pero solo inflige una herida superficial. Da por buena tu invitación falsa, pero no te quitará ojo en toda la noche. Puedes trepar por el muro, pero despacio; todavía vas por la mitad. Esta consecuencia reduce en uno el grado de efecto de la acción del PJ después de tener en cuenta los demás factores.

COMPLICACIÓN

Esta consecuencia representa problemas, un peligro creciente o una nueva amenaza. El DJ puede introducir un problema inmediato resultante de la acción: la habitación se incendia, estás desarmado, la banda sufre **RIESGO** +1 por culpa de pruebas o testigos, pierdes estatus con una facción, el objetivo te elude y debes perseguirle, llegan refuerzos, etcétera.

O el DJ opta por avanzar un reloj. Tal vez hay un reloj para el nivel de alerta de los guardias en la mansión. O tal vez el DJ pone en marcha un nuevo reloj para las sospechas de los nobles invitados al baile de disfraces y lo avanza. Rellena un sector del reloj para una complicación menor o dos para una complicación estándar.

Una **complicación seria** es más grave: los refuerzos os rodean y atrapan, la habitación se incendia y las vigas del techo caen bloqueando la puerta, tu arma se ha roto, la banda sufre **RIESGO** +2, el objetivo se pierde de vista, etcétera. Marca tres sectores de un reloj para una complicación seria.

No apliques una complicación que anule una tirada exitosa. Si un PJ trata de acorralar a un enemigo y obtiene un 4/5, no dictamines que el enemigo se escapa. El jugador ha tenido éxito en la tirada y por lo tanto el enemigo está acorralado... Tal vez el PJ tiene que forcejear para inmovilizarlo y durante la refriega el enemigo se hace con su arma.

OPORTUNIDAD PERDIDA

Esta consecuencia representa circunstancias cambiantes. Has tenido la oportunidad de lograr tu objetivo con esta acción, pero se te ha escapado. Para volver a intentarlo es necesario cambiar el enfoque, generalmente con una nueva acción o un cambio en las circunstancias. Tal vez intentaste **PELEAR** con la noble para atraparla en el balcón, pero ella evade tu maniobra, salta y logra alejarse. Si quieres atraparla, tendrás que intentarlo de otra manera, tal vez **INFLUIR** en ella con tu pícaro carisma.

EMPEORAR SITUACIÓN

Esta consecuencia implica que todo se ha ido de las manos y la acción te empuja a otra situación más peligrosa. Por ejemplo, has logrado alcanzar un techo cercano de un salto, pero te has quedado colgando de la puntas de los dedos. No has fallado, pero tampoco has logrado realmente lo que querías. Puedes intentarlo de nuevo volviendo a tirar con esta nueva situación empeorada. Esta consecuencia está bien para mostrar algo que va a peor. Una situación puede pasar de controlada a arriesgada, y luego a desesperada, a medida que se desarrolla la acción y el PJ se mete gradualmente en problemas.

DAÑO

Esta consecuencia representa una debilidad duradera o incluso la muerte. Cada vez que sufras daño, anota una herida específica en tu hoja de personaje igual al nivel de daño recibido. Si sufres un **daño menor**, anótalo en la fila inferior. Si sufres un **daño moderado**, anótalo en la fila del medio. Si sufres un **daño grave**, anótalo en la fila superior. Tienes algunos ejemplos en el contador de daño que aparece más abajo.

Si el daño registrado en la fila inferior llega a influir sobre el momento actual, aunque sea en parte, tu personaje sufre la penalización indicada. Es decir, que si tienes anotado el daño «extenuado» y «vapuleado» en la fila inferior, sufrirás un efecto reducido cuando trates de huir de los casacas azules. Cuando sufras daño en la fila superior (daño grave, nivel 3), tu personaje quedará incapacitado y no podrá hacer nada a menos que cuente con la ayuda de otra persona o se **esfuerce** para realizar la acción.

Si tienes que anotar un nivel de daño y esa fila ya está completa, el daño pasa a la siguiente fila superior. Es decir, que si sufres un daño moderado (nivel 2) y no te quedan casillas vacías en la segunda fila, tendrás que anotarlo como daño grave (nivel 3). Si ya no te quedan más casillas en la fila superior y necesitas anotar más daño, tu personaje sufre una **consecuencia catastrófica y permanente**, dependiendo de las circunstancias: pérdida de una extremidad, muerte súbita, etcétera.

DAÑO		
3	<i>Pierna derecha destrozada</i>	NECESITAS AYUDA
2		-1D
1	<i>Extenuado</i> <i>Vapuleado</i>	EFFECTO REDUCIDO

Este personaje ha sufrido daño tres veces: una «pierna derecha destrozada» (nivel 3) más «Extenuado» y «Vapuleado» (nivel 1). Si sufre otro daño de nivel 1, lo anotará como de nivel 2. Si sufre otro daño de nivel 3, lo anotará como de nivel 4 y último: mortal.

EJEMPLOS DE DAÑO

Mortal (4): *Electrocutado, ahogado, apuñalado en el corazón.*

Grave (3): *Empalado, pierna rota, disparo en el pecho, quemaduras terribles, aterrorizado.*

Moderado (2): *Agotado, corte profundo en el brazo, conmoción cerebral, presa del pánico, seducido.*

Menor (1): *Vapuleado, extenuado, desconcertado, asustado, desorientado.*

El daño «extenuado» o «agotado» puede ser una buena consecuencia si no hay nada más que amenace a un PJ; por ejemplo, si pasa toda la noche dedicado a **ESTUDIAR** libros antiguos en busca de pistas sobre las debilidades de lord Scurlock antes de un golpe.

RESISTENCIA Y PROTECCIÓN

Cada vez que tu PJ sufra una consecuencia que prefieras evitar, puedes resistirla. Solo tienes que informar al DJ: «No, es mejor que no. Voy a resistirlo». Cualquier resistencia tiene un éxito automático; el DJ te dirá si se reduce la gravedad de la consecuencia o si logras eludirla por completo. Después tienes que hacer una **tirada de resistencia** para determinar cuánto estrés sufre el personaje por haberse resistido.

Esta tirada se realiza utilizando uno de los **atributos** del personaje (**DESTREZA**, **PERSPICACIA** o **VOLUNTAD**). El DJ elige el atributo según la naturaleza de las consecuencias:

- ♦ **DESTREZA:** Consecuencias por un esfuerzo físico o una herida.
- ♦ **PERSPICACIA:** Consecuencias por un engaño o mala comprensión.
- ♦ **VOLUNTAD:** Consecuencias por un esfuerzo mental o de fuerza de voluntad.

Cuando se resiste, tu personaje sufre un estrés igual a **6 puntos menos el valor más alto de los dados de la tirada de resistencia**. Es decir, que si sacas un 4, sufrirás 2 puntos de estrés. Si sacas un 6, no sufrirás estrés en absoluto. Si obtienes un éxito **CRÍTICO**, **eliminas 1 punto de estrés**.

*Silas es el personaje de Ian y se encuentra en una situación desesperada por **PELEAR** con varios duelistas de los Fajines Rojos, ya que uno de ellos le asesta un golpe con la espada. Como su situación es desesperada, el DJ determina que sufre un daño grave (modificado por cualquier otro factor). Le dice a Ian que anote el daño de nivel 3 «Puñalada en el vientre» en la hoja de personaje de Silas, pero Ian decide resistir el daño. El DJ le informa de que, en tal caso, puede reducir el daño en un nivel. Ian tira 3d por el atributo de **DESTREZA** de Silas y saca un 5. Silas sufre 1 punto de estrés y el daño se reduce a nivel 2, «Corte en las costillas».*

Por lo general, una tirada de resistencia **reduce la gravedad** de una consecuencia. Por ejemplo, si estás a punto de sufrir un daño mortal, una tirada de resistencia lo reduce a grave. O si se te presenta alguna complicación mientras te mueves a hurtadillas por la mansión y el DJ se dispone a marcar tres sectores del reloj «Alerta», solo tendrá que marcar dos (o tal vez uno) si resistes la complicación.

Solo puedes tirar una vez contra cada consecuencia.

El DJ también tiene la potestad de dictaminar que tu personaje elude por completo una consecuencia. Por ejemplo, si estás en una pelea de espadas y la consecuencia es que te desarmen, el DJ puede determinar que la eludes por completo cuando te resistas, es decir, sigues blandiendo el arma.

El DJ establece el tono general de la partida determinando qué consecuencias se reducen y cuáles se evitan. En una partida más heroica, la mayoría de las consecuencias serán evitadas. En una partida más realista, la mayoría de las consecuencias solo podrán ser reducidas con tiradas de resistencia.

El DJ también puede amenazar con varias consecuencias a la vez. En ese caso, el jugador escoge las consecuencias que va a resistir y hace la tirada correspondiente para cada una.

*«Te apuñala y salta del balcón. Sufres un **daño de nivel 2** y **pierdes la oportunidad de atraparla en combate**».*

«Resisto la pérdida de la oportunidad aferrándome a ella cuando ataca. No dejaré que se escape, aunque me apuñale».

TIRADA DE RESISTENCIA



1d por cada punto de **ATRIBUTO**.

Reduces o evitas los efectos de la consecuencia (a elección del DJ).

Sufres 6 puntos de estrés menos el valor más alto de los dados de la tirada.

CRÍTICO: Elimina 1 punto de estrés.

Si decides resistir una consecuencia y hacer la tirada, sufres el estrés indicado. No puedes tirar y ver cuánto estrés sufrirás antes de decidir si resistes o no.

PROTECCIÓN

Si tienes algún tipo de **protección** que se aplique a la situación, puedes tachar una casilla de protección para reducir o evitar una consecuencia en lugar de tirar para resistir.

Silas va a sufrir el daño de nivel 2 «Corte en las costillas» y la pelea aún no ha acabado, así que Ian decide usar la protección de Silas para reducir el daño. Tacha la casilla de protección normal y el daño se reduce a nivel 1, «Magullado». Si Silas llevase una protección mayor, podría tachar una segunda casilla de protección y reducir otra vez el daño hasta 0.

Cuando se tacha una casilla de protección, ya no se puede volver a usar hasta que sea restablecida. Todas las casillas de la protección se restablecen cuando eliges la **carga** del siguiente golpe; ver «Equipo» en la página 57.

MUERTE

Un PJ puede morir de varias maneras:

- ◆ Si sufre un daño mortal de nivel 4 y no lo resiste, muere irremediamente. *A veces el jugador prefiere esta opción porque cree que no tiene sentido que el personaje sobreviva o le parece adecuado que el personaje muera en ese punto.*
- ◆ Si el personaje tiene que anotar un daño de nivel 3 pero no tiene espacio, sufre una consecuencia catastrófica, lo que podría significar una muerte súbita (dependiendo de las circunstancias).

Estas son las opciones que tienes si muere tu personaje:

- ◆ Puedes crear un nuevo criminal para seguir jugando. Puedes «ascender» a uno de los PNJ de la pandilla al puesto de PJ o crear un personaje nuevo que se una a la banda.
- ◆ Puedes transferir tu personaje al libreto de **Fantasma** y continuar jugando como un espíritu. Un personaje fantasmal puede convertirse más adelante en un **Cascarón** o un **Vampiro**, según lo que ocurra en la partida. Consulta la página 213 para saber más sobre personajes espíritus.

LA TIRADA DE FORTUNA

La tirada de fortuna es una herramienta para que el DJ pueda saltarse algunas decisiones. La tirada de fortuna se usa de dos formas:

Cuando tienes que tomar una decisión sobre una situación en la que no estén involucrados directamente los PJ y no quieres decidir el resultado.

Los Renegridos atacan a los Fajines Rojos. ¿Cómo acaba la cosa? El DJ hace una tirada de fortuna para los Renegridos y otra para los Fajines Rojos. Los Renegridos obtienen un buen resultado, pero los Fajines Rojos acaban con un efecto limitado. El DJ decide que los Fajines Rojos pierden su antro de drogas, pero los Renegridos sufren algunas heridas en la escaramuza.

Cuando un resultado es incierto, pero no se aplica ninguna otra tirada.

Nock es poseído por un fantasma vengativo mientras está robando en el taller de un alquimista. Antes de perder el control de su cuerpo, coge una botella de poción al azar y se la bebe. ¿El brebaje arcano tendrá algún efecto sobre el espíritu? ¿Morirá Nock envenenado? ¿Quién sabe? El DJ hace una tirada de fortuna para determinar el resultado.

Puedes usar el **valor de un rasgo** para determinar la reserva de dados de una tirada de fortuna.

- ◆ Cuando una facción realice una acción de resultado incierto, puedes usar su **Nivel**.
- ◆ Cuando una pandilla actúe de manera independiente, usa el valor de su **calidad**.
- ◆ Cuando un poder sobrenatural se manifieste con resultados inciertos, usa su **magnitud**.
- ◆ Cuando un PJ **busque información**, puedes usar el **tipo de acción** para determinar la cantidad de información que obtiene.

Si no hay ningún rasgo que parezca adecuado, tira 1d de pura suerte o crea una reserva de dados (entre uno y cuatro) basándote en el contexto. Si hay dos bandos enfrentados, haz una tirada de fortuna para cada uno. Los resultados indicarán lo que han conseguido y comparándolos podrás evaluar el desenlace de la situación.

La tirada de fortuna es una buena herramienta para que el DJ pueda gestionar las diferentes dinámicas de la bullente ciudad de Doskvol. A veces, una tirada rápida es suficiente para responder a una pregunta o conseguir algo de inspiración para saber lo que podría pasar a continuación.

Otros ejemplos de tiradas de fortuna:

- ◆ Los PJ instigan una guerra entre dos facciones y se sientan a ver los fuegos artificiales. ¿Cómo acaba todo? ¿Alguno de los bandos se impone? ¿Se debilitan ambos por el conflicto? Haz algunas tiradas de fortuna para averiguarlo.
- ◆ El letargo helado es una extraña enfermedad que está asolando la ciudad. ¿La epidemia golpea con especial dureza Pata de Cuervo? El DJ asigna una magnitud a la plaga arcana y hace una tirada de fortuna para determinar el alcance de su contaminación.

TIRADA DE FORTUNA

● 1d por cada punto en un **RASGO**.

⊕ 1d por cada **VENTAJA** **IMPORTANTE**.

⊖ -1d por cada **DESVENTAJA** **IMPORTANTE**.

CRÍTICO: Resultado excepcional/
Efecto excelente, extremo.

6: Buen resultado/Efecto completo,
estándar.

4/5: Resultado diverso/Efecto parcial,
limitado.

1-3: Mal resultado / Efecto pobre.

- ◆ El Sabueso encuentra el sitio idóneo para apostarse como francotirador y dispara a Bazso Baz cuando está entrando en su oficina. La tirada controlada de **CAZAR** es un éxito, pero ¿el efecto excelente será suficiente para matar instantáneamente al líder de la pandilla? El DJ podría poner en marcha un reloj de progreso para la mortalidad de Bazso, pero se decanta por una sencilla tirada de fortuna usando el nivel de su facción como rasgo para ver si sobrevive al ataque. La tirada es un **4/5**: la bala no le alcanza el corazón, sino un pulmón, y la herida es mortal, está a punto de morir. Solo le quedan unas horas de vida, a menos que los Renegridos puedan llevarle a tiempo a un médico experimentado.
- ◆ Los Inspectores están preparando acusaciones contra la banda de los PJ. ¿Cuánto tardan en reunir suficientes pruebas para arrestarlos? El **NIVEL DE BÚSQUEDA** de la banda cuenta como una ventaja importante para los Inspectores.
- ◆ Los PJ se enfrentan en combate contra una veterana capitana leviatanera y su tripulación. La batalla se inclina a favor de los PJ y mueren muchos marineros. Uno de los jugadores pregunta si la capitana se rendirá para garantizar las vidas de su tripulación. El DJ no está seguro. ¿La veterana cazadora es una mujer totalmente fría y dura? Ha mirado a los ojos de demonios gigantes sin parpadear... ¿Queda algo de humanidad en su interior? El DJ hace una tirada de 2d por «sentimientos humanos» para ver si aún hay una chispa de compasión en su corazón. Si es así, uno de los PJ podría tirar por **SOCIALIZAR**, **INFLUIR** o **MANDAR** para intentar que se rinda.



BUSCAR INFORMACIÓN

El flujo de la información que el DJ proporciona a los jugadores sobre el mundo ficticio es muy importante en un juego de rol. Normalmente, el DJ informa a los jugadores de lo que perciben, sospechan e intuyen sus personajes, pero suceden demasiadas cosas como para transmitirlo todo. Llevaría una eternidad y sería aburrido, así que los jugadores tienen una herramienta a su disposición para investigar a fondo el mundo de ficción.

Tu personaje puede **buscar información** cuando quieras saber algo específico sobre el mundo. El DJ te preguntará cómo busca el personaje la información o cómo la adquirió en el pasado.

Si es algo de conocimiento público, el DJ responderá sin más a las preguntas. Si hay algún obstáculo para descubrir la respuesta, se necesita hacer una tirada de acción. Si no es algo de conocimiento público, pero no hay ningún obstáculo, una sencilla tirada de fortuna determinará la calidad de la información conseguida.

*Por ejemplo, si decides echar mano de Avrck, el traficante de polvo, y **MANDAR** que hable, podrías preguntar: «¿De dónde saca su suministro?». Avrck no es tan duro como para enfrentarse a ti, así que basta una tirada de fortuna para hacerle cantar. Con un resultado de 1-3, admite que obtiene su suministro de los Fajines Rojos. Con un 4/5, también te dice que trabaja para los Fajines porque le han obligado. Con un 6, también revela la hora y el lugar donde recoge el alijo cada semana. Con un resultado **CRÍTICO**, hasta te contará el secreto que ha descubierto: los Fajines consiguen la droga a través de los correos diplomáticos de Iruvia.*

Cada intento de recabar información lleva su tiempo. Puedes intentar obtener la información de nuevo si no lo logras a la primera y si el contexto lo permite, pero a menudo la oportunidad es fugaz y solo podrás tirar una vez para cada pregunta.

En la parte inferior de la hoja de personaje aparecen algunas preguntas de ejemplo. El DJ siempre responderá honestamente, pero con un nivel de detalle que dependerá del grado de efecto.

Las acciones más comunes para buscar información son **ANALIZAR** la situación para averiguar o anticipar lo que está pasando y **ESTUDIAR** a una persona para saber lo que trata de hacer o lo que está pensando realmente.

A veces tendrás que situarte en el lugar adecuado para conseguir la información. Por ejemplo, es posible que tengas que **ACECHAR** primero para encontrar un buen escondite y luego **ESTUDIAR** a los miembros de la secta cuando realicen su oscuro ritual.

INVESTIGACIÓN

Algunas preguntas son demasiado complejas para responderlas con una sola tirada de buscar información. Por ejemplo, si quieres descubrir la red de rutas de contrabando que usa la Colmena en Duskwall, el DJ te dirá que empieces un **proyecto a largo plazo** en el que tendrás que trabajar durante los **períodos de descanso**; consulta la página 154.

Supervisa el desarrollo del proyecto de investigación con un reloj de progreso. Cuando el reloj se complete, tendrás la evidencia que necesitas para hacer varias preguntas sobre el tema que has investigado, como si hubieras conseguido un efecto excelente.

BUSCAR INFORMACIÓN

Haz una pregunta y una tirada de acción o de fortuna. El DJ te responderá honestamente; el nivel de detalle dependerá del grado de efecto.

EXCELENTE: Obtienes detalles excepcionales. La información es completa y las preguntas subsiguientes pueden explorar áreas relacionadas o revelar más de lo que esperabas.

ESTÁNDAR: Obtienes detalles interesantes. Puedes hacer más preguntas reveladoras.

LIMITADO: Obtienes una información incompleta o parcial. Es necesario buscar más información para obtener todas las respuestas.

EJEMPLOS Y PREGUNTAS

- ◆ Puedes **ANALIZAR** una casa señorial como parte de la organización de un golpe. *¿Qué punto es idóneo para infiltrarse? ¿Qué peligros acechan en el interior?*
- ◆ O podrías **ANALIZAR** una situación tensa cuando te reúnas con otra banda. *¿Qué está pasando realmente aquí? ¿Están a punto de atacarnos?*
- ◆ Puedes **ARMONIZAR** con el campo fantasmal para ver los ecos de la actividad espiritual reciente. *¿Se siente la presencia de nuevos fantasmas? ¿Cómo puedo encontrar el pozo espiritual que los atrae? ¿De qué debería preocuparme?*
- ◆ Puedes **CAZAR** a un mensajero a través de la ciudad para descubrir quién está recibiendo sacas de monedas de Mylera Klev. *¿Dónde se recibe el paquete? ¿Cómo puedo averiguar quién firmó el recibo del paquete en el Consejo Municipal?*
- ◆ Puedes **ESTUDIAR** libros antiguos y oscuros para descubrir un secreto arcano. *¿Cómo puedo desactivar las runas de protección? ¿Alguien percibirá que han sido desactivadas?*
- ◆ O podrías **ESTUDIAR** a una persona para deducir sus intenciones y sentimientos. *¿Qué siente realmente? ¿Cómo puedo lograr que confíe en mí?*
- ◆ Puedes **INFLUIR** en lord Strangford durante una fiesta para que divulgue sus planes futuros. *¿Qué pretende hacer? ¿Cómo puedo lograr que me tenga por un buen socio en esta empresa?*
- ◆ O podrías **INFLUIR** en el guardaespaldas de Strangford para que te cuente los sucesos más recientes. *¿Dónde ha estado últimamente? ¿Con quién se ha estado reuniendo?*
- ◆ Puedes **MANDAR** a un camarero que te diga lo que sabe sobre las reuniones secretas en su cuarto trasero. *¿Qué está pasando? ¿Cuál es su papel? ¿Forma parte del grupo secreto?*
- ◆ Puedes **SOCIALIZAR** con un amigo con buenos contactos para conocer los secretos de un enemigo, rival o aliado potencial. *¿Qué pretende hacer? ¿Por qué debería sospechar de sus objetivos? ¿Cómo puedo descubrir la forma de manipularlo?*



EJEMPLO DE JUEGO

DUELO EN LOS MUELLES

Las Hoces, una pandilla callejera de PNJ, se ha estado apropiando del territorio de los muelles donde vende drogas la banda de los PJ, los Sanguinarios. Los jugadores no se han preocupado mientras su propia banda se debilitaba y el DJ ha decidido mostrar las consecuencias describiendo cómo las Hoces campan por sus territorios, hablan con los clientes y obvian que los Sanguinarios reivindican esas calles como suyas.

Casualmente, el DJ menciona que un miembro de las Hoces está vendiendo «chispa» en un callejón cercano. Es la gota que colma el vaso para los PJ, Arcy, Canter y Oskarr, que reúnen a su pandilla y salen a buscar a las Hoces para expulsarlos. Es una muestra de supremacía para ver quién se acobarda primero. Una patrulla de casacas azules observa a las dos pandillas armadas, a punto de enfrentarse, y decide esperar al margen por el momento para que se arreglen entre ellos.

Arcy toma la iniciativa y se enfrenta al más adelantado de las Hoces. Lo mira sin parpadear y dice: «Creéis que este es vuestro momento, pero estáis equivocados. Es mejor que os larguéis antes de que acabemos con vosotros». Se impone una tirada de **MANDAR** y eso es lo que elige Sean (que interpreta a Arcy). El DJ revela que el oponente es Coran, el lugarteniente e hijo del líder de las Hoces, que no tiene forma de quedar bien si acepta marcharse de inmediato. Es una tirada arriesgada con efecto limitado.

Sean obtiene 3d por el valor de **MANDAR** de Arcy, más 1d por la ayuda de Oskarr, el extraño Susurro de la banda. El jugador de Oskarr, Stras, describe cómo la mirada demoníaca de su máscara espiritual escudriña a su alrededor y se posa sobre Coran sin parpadear. Ya de por sí, esta visión asustaría a cualquiera, pero además los Sanguinarios tienen una reputación de asesinos brutales involucrados en algún tipo de magia oscura, lo cual resulta de ayuda en este enfrentamiento psicológico. Sean tira 4d y obtiene 4/5: éxito parcial.

Arcy logra lo que estaba intentando e intimida a las Hoces. El DJ describe el efecto limitado de Arcy: «Cuando miras fijamente a Coran, ves cómo se queda paralizado. En realidad no quiere problemas con vosotros, pero tiene miedo de parecer débil a ojos de su banda. Te das cuenta de que algunos miembros parecen nerviosos y empiezan a retroceder».

Pero el éxito es parcial, por lo que Arcy sufre una consecuencia. El daño no parece ser una opción (todavía); una complicación tiene más sentido. El DJ informa de que los tres guardaespaldas de Coran se enfurecen cuando Arcy le habla de esa manera al hijo del jefe. Sacan sus armas y se acercan a ella. Si vacila, se lanzarán sobre ella antes de que pueda desenvainar la espada.

Sean decide resistirse a la consecuencia. Arcy necesitará su espada si acaban luchando, sobre todo si tiene que empezar defendiéndose de tres enemigos a la vez. Sean tira 2d para el atributo de **DESTREZA** de Arcy y obtiene un 4. Arcy sufre 2 puntos de estrés y evita la complicación. Las Hoces piensan que llevan ventaja, pero ella es mucho más rápida de lo que esperaban y no dejará que la rodeen o la desarmen cuando vayan a atacar.

La pandilla de los Sanguinarios es *salvaje*, y ahora que han sacado las armas, es casi seguro que se lancen al ataque. A menos que alguien haga algo para que las Hoces se echen atrás de inmediato, habrá una pelea.

Sean y Stras estudian algunas opciones posibles para intimidar aún más a las Hoces, tal vez incluso explotando un poder arcano para tener una ventaja aún mayor sobre ellos, pero Adam (el jugador que lleva a Canter) interviene y toma la iniciativa. «A la mierda», dice. «Canter se acerca a Coran y le dispara sin más en la rótula: “Esto es lo que pasa, tonto”». Todo el mundo sacude la cabeza y se ríe. ¡Pues claro que sí! Así es cómo Canter Haig resuelve los problemas.

Entonces, ¿qué acción es la más apropiada? Adam piensa y dice: «Bueno, a ver, sigo tratando de obligarle a hacer algo. Disparo un arma, pero no estoy tratando de Pelear ni Cazar. Quiero que desista de esta tontería. Así que se trata más bien de Mandar... para lo que tengo 0 dados, ¡ja! Allá vamos». Sean se ofrece de inmediato como voluntario para sufrir 1 punto de estrés y darle a Adam 1d por su ayuda: Arcy ya es de ayuda por su comportamiento rudo y aterrador. Adam también pide un Pacto con el Diablo y el DJ le ofrece uno: independientemente de cómo acabe todo, Coran tendrá la impresión de que Canter es demasiado imprudente y peligroso como para dejarlo con vida, así que pasará a encabezar la lista negra de las Hoces. Adam acepta y recibe +1d.

El DJ informa de que es, obviamente, una tirada desesperada. Adam tira 2d y obtiene... dos seises. ¡Un **ÉXITO CRÍTICO**! Sonríe. «Así se hace, chavales». ¡Blam! Coran recibe una bala en la rodilla y Canter ordena retroceder a las Hoces. El efecto de Canter se ve aumentado por el **CRÍTICO** y pasa de estándar a excelente. ¿Es suficiente para que desistan?

El DJ dice: «No sé... Quiero decir, el efecto excelente es impresionante. Las reglas dicen que “consigues más de lo normal”, un beneficio adicional. ¡Pero es que has disparado al hijo del jefe! ¿Se echarán atrás después de eso? ¿Aunque el efecto sea excelente? Es difícil de creer. Es más probable que las Hoces huyan en masa mientras vuestra pandilla los persigue, pero los tres guardaespaldas de Coran atacarán. Canter, sigues teniendo la iniciativa gracias al crítico que has sacado. ¿Qué tal así?».

«Sí, tiene sentido, pero espera un momento», dice Adam. «Me puedo esforzar para aumentar el efecto, ¿verdad? Si Canter sufre 2 puntos de estrés a cambio de un +1 al efecto, convirtiéndose en un efecto extremo, ¿será suficiente para cerrar este asunto e imponernos sobre ellos?».

«Pues claro que sí, eso funcionará. ¡Genial! Pues venga, ya está. Arcy los mira a todos fijamente, Oskarr les mete miedo, Canter dispara a Coran y con todo eso, las Hoces se echan atrás y desaparecen de vuestro territorio. El sargento de las casacas azules, que estaba observando, os saluda tocando la gorra con el dedo, como diciendo, “Bien, sin problema”, y se acabó todo».

PREGUNTAS A TENER EN CUENTA

- ◆ ¿El DJ podría resolver esta situación usando relojes de progreso? ¿Tal vez con un reloj de «Moral» para cada pandilla e ir rellenando sectores de acuerdo con el efecto y las consecuencias de las tiradas? ¿Cómo resultaría? ¿Como DJ te parece una manera más fácil o más difícil?
- ◆ ¿Qué pasa con el grado de efecto final de Canter? ¿Crees que necesitaba un efecto extremo para ese resultado, o ya era lo suficientemente grande? ¿Cómo lo determinarías?

COMBATE ENTRE PERSONAJES JUGADORES

En ocasiones pueden darse situaciones en las que dos o más PJ entren en conflicto. ¿Cómo solucionarlas? Las reglas para acciones de PJ contra PJ son, en general, las mismas que las reglas para las acciones de PJ contra PNJ. Siguen siendo las mismas tiradas de acción, resistencia y fortuna con efectos, consecuencias y una resolución que lleva a un nuevo contexto. Pero es buena idea seguir algunas pautas cuando un PJ entra en conflicto con otro PJ.

- 1. Detén el juego.** Si un PJ entra en conflicto con otro PJ, detén momentáneamente el juego. Que los jugadores discutan lo que sea durante este tiempo muerto en la ficción. No tengas prisa por lanzar dados. Es mejor hacer las cosas con tranquilidad. No va a ganar el jugador que hable primero y, desde luego, tampoco «el que hable más alto».

A veces los jugadores son muy quisquillosos con la cuestión de «¿Quién va primero?», especialmente si las cosas están a punto de ponerse violentas. Normalmente, la respuesta es clara a partir del contexto: una persona tendrá la iniciativa y otra reaccionará. Si no está claro, puedes hacer tiradas de fortuna: cada jugador tira el valor de la acción usada y se comparan los resultados.

- 2. Acuerda los métodos de resolución.** Explícalo, calcula las tiradas y deja claras las consecuencias. No trates de resolver la situación hasta que todo el mundo esté de acuerdo con el método que se vaya a usar. Si alguien tiene una objeción o una idea alternativa, debe expresarla. Si los jugadores no se ponen de acuerdo respecto al método, os encontraréis en un punto muerto. No se puede continuar sin el consentimiento de todos, así que el conflicto no tiene lugar. Quizás los PJ se enfrentan y parece que van a llegar a las manos, pero al final no corre la sangre y se echan atrás. Es algo que sucede mucho en la ficción y no pasa nada si sucede en el juego.

Es una buena idea que todos hagan preguntas para establecer la resolución, y no tratar de imponer tu propia voluntad. Podrías preguntar: «¿Podría Influir en Vale? ¿Qué hace falta?». O «¿Tengo a Jewel cerca para desenvainar la espada y atacar?». O «¿Cyr tiene ganas de sangre? ¿De verdad que quieres hacerme daño?».

- 3. Atente a los resultados.** Una vez que se haya acordado el método, debes seguirlo a rajatabla y atenerte al resultado. Como siempre, puedes hacer una tirada de resistencia para evitar malos resultados, así que no trates de zafarte de otra manera si las cosas no salen como esperabas.

Ten en cuenta que este sistema no está diseñado para el caso de «jugador contra jugador», sino para cuando sus personajes entren en conflicto; como en las demás ocasiones, los jugadores también deben colaborar y tomar decisiones juntos. Los conflictos entre jugadores se salen del ámbito del juego y no pueden ser resueltos con tiradas de dados y las reglas de **Blades in the Dark**. Si el conflicto se produce entre los jugadores y no entre sus personajes, tendrás que resolverlo usando habilidades sociales para después volver a la partida. No intentes usar el juego como una forma de esquivar o reemplazar una interacción social normal para resolver los conflictos entre personas.

MONEDAS Y DEPÓSITOS

MONEDAS

La **MONEDA** es una medida abstracta del dinero en efectivo y los activos líquidos. El término viene de la jerga akorosiana de los días del antiguo tesoro imperial, que acuñaba monedas bancarias especiales de oro sólido, cada una tan valiosa como para cubrir una transacción importante. «Enseñar una moneda» se consideraba una demostración ostentosa de riqueza. Hoy en día, todo el mundo usa pequeñas piezas de plata, comúnmente llamadas «balas» o «escamas».

Las pocas piezas de plata que los PJ usan en su vida diaria no se tienen en cuenta. Si un criminal quiere gastar un poco de plata para lograr un objetivo pequeño (sobornar a un portero), usa el **estilo de vida** del PJ para hacer una tirada de fortuna; consulta «Depósito», más abajo.

VALORES MONETARIOS

- ◆ **1 MONEDA:** Una bolsa llena de piezas de plata. El salario de una semana.
- ◆ **2 MONEDAS:** Un arma de calidad. Los ingresos semanales de una pequeña empresa. Una obra de arte. Un conjunto de ropas de lujo.
- ◆ **4 MONEDAS:** Una saca de piezas de plata. El salario de un mes.
- ◆ **6 MONEDAS:** Una joya exquisita. Una cantidad de piezas de plata difícil de cargar.
- ◆ **8 MONEDAS:** Unos ingresos mensuales notables para una pequeña empresa. Una pequeña caja fuerte llena de monedas y objetos de valor. Un producto de lujo muy raro.
- ◆ **10 MONEDAS:** La liquidación de un activo importante: un carruaje y cabras, un caballo, la escritura de una pequeña propiedad.

Es poco práctico llevar encima más de 4 **MONEDAS**. Si posees una cantidad superior, debes gastar la diferencia o guardarlas en tu **depósito** (ver más abajo). Por defecto, una banda puede almacenar otras 4 **MONEDAS** en su guarida. Si mejoran la guarida a una **cámara acorazada**, pueden aumentar la capacidad a 8 y luego a 16 **MONEDAS**. Si consiguen más **MONEDAS** por encima del límite, deben gastarlas tan pronto como sea posible (generalmente antes del siguiente golpe) o distribuir las entre los miembros de la banda.

Una unidad de **MONEDA** en piezas de plata u otra moneda fiduciaria ocupa **carga** 1 cuando la llevas encima.

USO DE LAS MONEDAS

- ◆ Gasta 1 **MONEDA** para realizar una **tarea** adicional durante la fase de **descanso** (página 153).
- ◆ Gasta 1 **MONEDA** para aumentar el nivel de resultado de una tirada de **tarea** durante la fase de **descanso** (página 153).
- ◆ Gasta **MONEDAS** para eludir ciertos **aprietos** de la banda (página 150).
- ◆ Añade **MONEDAS** al **depósito** de tu personaje para mejorar su estilo de vida y circunstancias cuando se retire. Consulta la página siguiente.
- ◆ Gasta **MONEDAS** cuando aumentes el **Nivel** de tu banda (ver página 44).

EL DEPÓSITO Y EL RETIRO

Cuando taches el último **TRAUMA** de tu personaje y este se retire, la cantidad de **MONEDAS** que ha logrado esconder determina su destino. Puedes encontrar el contador de depósito en tu hoja de personaje.

- ♦ **Depósito 0-10: Desgraciado.** Terminas en la cuneta, en la miseria y arrastrado por tus vicios.
- ♦ **Depósito 11-20: Pobre.** Un pequeño cobertizo al que puedes llamar tuyo.
- ♦ **Depósito 21-39: Modesto.** Una casa o apartamento sencillo, con algunas pequeñas comodidades. Puedes regentar una taberna o pequeña empresa.
- ♦ **Depósito 40: Acomodado.** Una casa o apartamento bien equipado, que necesitaría algunos lujos. Puedes regentar una empresa mediana.

Además, cada fila completa del depósito (10 **MONEDAS**) indica el nivel del **estilo de vida del criminal**, desde 0 (vida en la calle) a 4 (lujo).

*Canter Haig es un criminal que da mucha importancia a su atuendo de sastrería y Adam, su jugador, a menudo lo describe vestido de la manera más elegante y a la moda más escandalosa para impresionar a sus compañeros. Pero no es más que un criminal callejero, ¿no? ¿Cómo de impresionante es su abrigo de cuello largo? El DJ puede pedirle a Canter que haga una **tirada de fortuna** utilizando el nivel de su estilo de vida como reserva de dados para averiguar el impacto que tiene el atuendo.*

Cross quiere pasar algo de tiempo a solas con una potencial nueva amiga, pero no puede llevarla a la guarida oculta donde vive. ¿Qué puede hacer? Ryan, el jugador que interpreta a Cross, dice que quiere alquilar una habitación agradable para pasar la noche y el DJ le pide una tirada de fortuna usando el valor de su estilo de vida para ver el tipo de habitación que se puede permitir.

EXTRAER MONEDAS DEL DEPÓSITO

Puedes extraer monedas de tu depósito, pero con un coste. El personaje vende algunos de sus activos e inversiones para obtener efectivo rápido. **Obtienes 1 MONEDA en efectivo por cada 2 que extraigas del depósito.**



EL JUEGO DE LAS FACCIÓNES

El crimen reina en la ciudad de Doskvol. Las facciones se aprovechan unas de otras para sobrevivir. Las alianzas son fugaces, las vendettas, sangrientas. Vuestra incipiente banda se ha propuesto prosperar en este caos de corrupción y violencia. ¿Os aplastarán o lograréis triunfar?

NIVEL

Echa un vistazo a las **facciones** en la página 282. Todas las facciones destacables de la ciudad están clasificadas por el **Nivel**, una medida de su riqueza, influencia y escala. En lo más alto se encuentran las Facciones de nivel V y VI, los verdaderos poderes de la ciudad. Tu banda comienza a Nivel 0.

El valor del Nivel se utiliza para tirar los dados cuando adquiráis un activo, así como para cualquier tirada de fortuna en la que el poder general y la influencia de la banda sean un rasgo importante. Es más, el Nivel determina la **calidad** de las herramientas y la **escala** de las pandillas que emplea la banda, y por lo tanto, el tamaño de los enemigos a los que se puede enfrentar.

ESCALA DE LAS PANDILLAS POR NIVEL

- | | |
|--|-------------------------------------|
| ◆ v. Tumultuosas (80 personas) | ◆ II. Medianas (12 personas) |
| ◆ IV. Considerables (40 personas) | ◆ I. Pequeñas (3-6 personas) |
| ◆ III. Grandes (20 personas) | ◆ o. 1 o 2 personas |

APOYO

En la tabla de jerarquía de facciones, junto a los números de Nivel, hay una letra que indica su **apoyo**. El apoyo representa la capacidad de una facción para mantener su posición actual en la jerarquía. Una D indica un apoyo **débil**, una F indica un apoyo **fuerte**. Tu banda comienza con un apoyo **fuerte** en el **Nivel 0**.

DESARROLLO

Necesitáis **reputación (REP)** para ascender en la tabla de jerarquía y desarrollar vuestra banda. La **REP** es una medida de la influencia y el renombre. Si acumuláis suficiente **REP**, las demás facciones os tomarán más en serio y atraeréis el apoyo necesario para desarrollar vuestra banda y crecer.

La banda gana 2 puntos de **REP** cuando completa un golpe. Si el objetivo del golpe es de un Nivel más alto que la banda, obtenéis +1 **REP por cada Nivel de diferencia**. Si el objetivo del golpe es de un Nivel más bajo, obtenéis -1 **REP por cada Nivel de diferencia**, hasta un mínimo de cero.

Necesitáis 12 puntos de **REP** para completar el contador de **REP** de vuestra hoja de banda. Ejecutad una de las siguientes acciones cuando completéis el contador:

- ◆ Si vuestro apoyo es débil, se vuelve fuerte. **Restableced la REP a cero.**
- ◆ Si vuestro apoyo es fuerte, podéis pagar **MONEDAS** para incrementar en 1 el Nivel de la banda. El coste es igual al **nuevo Nivel × 8**. Mientras el contador de **REP** permanezca completo, no se puede obtener más **REP** (12 es la máxima cantidad). Una vez paguéis y subáis de Nivel, la **REP se restablece a cero** y el **apoyo se reduce a débil**.

TERRITORIO

Aumentar el **territorio** de la banda es otra forma de contribuir a su desarrollo. Adquirir y consolidar territorio proporciona una base más estable para la **REP**. Cada sector de territorio reclamado representa un respaldo abstracto para la banda, a menudo como resultado del miedo que inspira en los habitantes del lugar.

El territorio está marcado en el contador de **REP** (consulta el ejemplo a continuación). Cada sector de territorio establecido reduce en 1 el coste de **REP** para desarrollar la banda. Por ejemplo, si tenéis territorio 2, necesitáis 10 puntos de **REP** para desarrollarla. Si tenéis territorio 4, necesitáis 8 puntos de **REP** para desarrollarla. Podéis mantener un máximo de 6 puntos de territorio. Cuando la banda se desarrolla y restablece **REP** a 0, conserva las casillas de territorio consolidado.

*Si tenéis 3 sectores de territorio, solo necesitáis 9 puntos de **REP**, en lugar de 12, para desarrollar la banda.*



*Cuando se produzca el desarrollo de la banda, borrad las 9 casillas de **REP**, pero conservad las 3 de territorio. Rellenad las casillas de territorio en la parte derecha para mostrar el «máximo» de **REP** necesaria.*

Adquirir territorio también garantiza una mejora del territorio de caza de la banda; consulta la página 93 para saber más.

REDUCIR EL APOYO

Podéis realizar una operación para reducir el apoyo de otra facción si sabéis cuáles son sus puntos débiles. Si la operación tiene éxito, la facción objetivo pierde 1 nivel de apoyo. Si el apoyo es débil y se reduce, la facción pierde 1 Nivel y el apoyo seguirá siendo débil.

Cuando una facción está en guerra (ver página 46), pierde temporalmente 1 nivel de apoyo.

Vuestra banda también puede perder apoyo según las reglas anteriores. Si vuestra banda está a Nivel 0 con apoyo débil y este se reduce por alguna razón, vuestra guarida correrá el peligro de ser atacada por enemigos o por una facción que busque sacar provecho de vuestra desgracia.

ESTATUS DE LA FACCIÓN

El estatus de la banda con cada facción indica lo bien que se llevan entre sí. El estatus tiene un valor entre -3 y +3, donde 0 (neutral) es el estatus inicial predeterminado. El estatus respecto a cada facción se anota en la hoja de facciones.

En la creación de una banda se asignan valores de estatus positivos y negativos para reflejar la historia reciente. Los valores cambiarán a lo largo del tiempo en función de las acciones ejecutadas en la partida.

CAMBIOS EN EL ESTATUS DE LA FACCIÓN

Cuando ejecutéis una operación, vuestro estatus respecto a las facciones que resultan perjudicadas se reduce en -1 o -2. Por otro lado, el estatus respecto a cualquier facción que resulte beneficiada en la operación aumenta en +1, excepto si la operación es estrictamente secreta, en cuyo caso no se produce cambio alguno. El estatus también puede cambiar si se hace un favor a una facción o si se rechaza una de sus demandas.

NIVELES DE ESTATUS DE LA FACCIÓN

- ◆ **+3: ALIANZA.** Esta facción os ayudará aunque no sea lo mejor para ellos, pero esperan que hagáis lo mismo.
- ◆ **+2: AMISTAD.** Esta facción os ayudará si eso no le genera problemas serios. Esperan que hagáis lo mismo.
- ◆ **+1: UTILIDAD.** Esta facción os ayudará si eso no le causa problemas o si no le cuesta nada. Esperan lo mismo de vosotros.
- ◆ **0: NEUTRAL.**
- ◆ **-1: INTERFERENCIA.** Esta facción aprovechará cualquier oportunidad de causaros problemas o beneficiarse de vuestras desgracias, siempre y cuando eso no le cause problemas o suponga un coste significativo. Se esperan lo mismo de vosotros.
- ◆ **-2: HOSTILIDAD.** Esta facción buscará sistemáticamente oportunidades de haceros daño, siempre que eso no le cause problemas serios. Se esperan lo mismo de vosotros y toman las precauciones pertinentes.
- ◆ **-3: GUERRA.** Esta facción abandonará sus planes solo para causaros daño, aunque no le convenga. Se esperan lo mismo de vosotros y toman las precauciones pertinentes. Durante una guerra entre facciones, vuestra banda sufre **RIESGO +1** por los ajustes de cuentas, pierde temporalmente 1 de apoyo y los PJ solo pueden realizar una tarea durante la fase de descanso (en lugar de dos). Podéis terminar una guerra eliminando al enemigo o negociando un acuerdo mutuo para establecer un nuevo valor de estatus.

Si la banda entra en guerra con un apoyo débil, la pérdida temporal de apoyo reduce en 1 el Nivel de la banda. Al final de la guerra, se restablece el Nivel de la banda al valor anterior a la guerra.

RECURSOS

Cada hoja de banda tiene un mapa de los recursos disponibles de los que se puede apropiar (ver el ejemplo para la banda de **BUHONEROS** de la página siguiente). El mapa de recursos muestra unas conexiones predeterminadas para cada tipo de banda. Normalmente, los recursos deben conquistarse siguiendo un orden, partiendo desde el punto central y pasando por las conexiones.

No obstante, se puede intentar tomar cualquier recurso del mapa, ignorando las conexiones (o incluso buscar un recurso especial que no esté reflejado), pero las operaciones para conseguirlo son siempre más difíciles y requieren esfuerzos excepcionales. **El mapa de recursos muestra las conexiones típicas por las que avanzar, pero no es una ruta restringida para vuestras operaciones.**

APROPIARSE DE UN RECURSO

Cada recurso de Doskvol está controlado por una facción, así que adquirir uno implica quitárselo a alguien. Para empezar, hay que informar al DJ del recurso del mapa que intenta apropiarse la banda. El DJ detallará el recurso con su ubicación, una descripción y la facción que lo controla en ese momento. También puede presentar una serie de opciones si hay más de un recurso de ese tipo disponible. Si decidís ignorar las conexiones del mapa para apropiaros de un recurso, el DJ

TERRITORIO	SASTRE PERSONAL	SOBORNO LOCAL	ESPÍAS	INFORMANTES
TERRITORIO	TERRITORIO	GUARIDA	TERRITORIO	LOCAL DISTINGUIDO
MERCADO EXTRANJERO	ANTRO DE VICIO	DEPÓSITO OCULTO	OPERACIÓN SECRETA	IDENTIDADES FALSAS

puede decirse que es necesario investigar y recopilar información para descubrirlo antes de intentar conseguirlo.

La operación se ejecuta como cualquier **golpe** y, si tiene éxito, os apropiareis del recurso quitándoselo a la otra facción; consulta el «Capítulo 4: El golpe» en la página 125 para saber más.

Apropiarse de un recurso es un ataque muy serio a una facción, que suele suponer una pérdida de estatus de -2 con esa facción y, potencialmente, un $+1$ al estatus con sus facciones enemigas.

Los beneficios de un recurso se disfrutan en cuanto se produzca la apropiación y mientras se retenga. Algunos recursos cuentan como **territorio** y otros proporcionan beneficios especiales para la banda, como dados de bonificación en ciertas circunstancias, **MONEDAS** adicionales generadas para su tesoro o nuevas oportunidades para la acción.

Los Sanguinarios (una banda de Buhoneros que vende drogas) le han quitado un sector de territorio a los Fajines Rojos (en el mapa de recursos, la casilla a la izquierda de su guarida): se trata de una intersección de varias calles cerca de los muelles, que ahora dominan ellos. Ahora quieren apropiarse de un antro de vicio. El DJ dice que el salón de tatuajes cercano a su nuevo territorio es una tapadera de los Fajines Rojos para vender drogas en el sótano; se puede ver gente entrando y saliendo todo el día. Los Sanguinarios reúnen a su pandilla de matones y asaltan el lugar, expulsan y matan a los Fajines Rojos y se apoderan del lugar. Tomar estos dos recursos reduce el estatus con los Fajines Rojos hasta -3 . Ahora están en guerra.

PERDER UN RECURSO

Las facciones enemigas pueden intentar apoderarse de un recurso de la banda. Tendréis que luchar para defenderlo o negociar un trato con la facción, según la situación. Si perdéis un recurso, perdéis todos los beneficios que proporciona. Si perdéis la guarida, perdéis los beneficios de todos vuestros recursos hasta que podáis recuperarla o establecer otra nueva. Es necesario llevar a cabo un golpe para recuperar o establecer una guarida.

MEJORAS

MEJORAS DE LOS PJ

Cada jugador lleva la cuenta de los puntos de experiencia (PX) que recibe su personaje.

Durante la sesión del juego, anotas PX:

- ◆ Cuando hagas una **tirada de acción desesperada**. Anota 1 PX en el atributo de la acción que has tirado. Por ejemplo, si tiras una acción de **PELEAR**, anota PX en **DESTREZA**. También anotas PX si tiras una **acción en grupo** que resulta ser desesperada.

Revisa los **desencadenantes de PX** en tu hoja de personaje al final de la sesión. Anota 1 PX por cada desencadenante activado al menos una vez, o 2 PX si se ha activado con mucha frecuencia durante la sesión. Los desencadenantes de PX son:

- ◆ **Desencadenantes de PX específicos de tu libreto**. Por ejemplo, el desencadenante de un Sajador es «*Responder a un desafío con violencia o coerción*». El personaje debe intentar superar un obstáculo o amenaza difícil para «responder a un desafío». No importa si la acción tiene éxito. Obtienes los PX de todas formas.
- ◆ **Expresar tus creencias, impulsos, legado o antecedentes**. Tú defines las creencias y motivaciones de tu personaje a lo largo de las sesiones. Puedes compartirlas con el grupo cuando anotes PX.
- ◆ **Luchar contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas**. Anota PX en este caso si tus adicciones te tientan a realizar una mala acción o si un trastorno traumático te causa problemas. El mero hecho de entregarte a los placeres del vicio cuenta como luchar contra ello, a menos que **abuses**; consulta «Vicios» en la página 156.

Puedes anotar los PX del final de la sesión en el contador de PX que quieras, ya sea en cualquier atributo o en el contador de PX del libreto.

Cuando completes un contador de PX, borra todas las marcas y elige una **mejora** del personaje. Cuando escojas una mejora de tu libreto, también puedes elegir una **capacidad especial** adicional. Si adquieres una mejora de un atributo, puedes añadir otro **punto de acción adicional** a una de las acciones bajo ese atributo.

Nadja está interpretando a una Sabuesa. Al final de la sesión, revisa sus desencadenantes de PX y le dice al grupo cuántos PX ha obtenido. Como ha realizado dos tiradas de acción de CAZAR desesperadas durante la sesión, anota 2 PX en el contador de PX de PERSPICACIA. Ha respondido a varios desafíos con violencia, por lo que se anota 2 PX. Expresó su legado iruviano muchas veces mientras se enfrentaba a los Fajines Rojos, lo que supone otros 2 PX. También demostró las creencias de su personaje, pero como 2 PX es el máximo para esa categoría, ya no puede obtener más. No ha lidiado con sus adicciones o traumas y no recibe los PX correspondientes. En total tiene 6 PX al final de la sesión. Decide invertirlo todo en su contador de PX de PERSPICACIA, así que el contador se completa y añade otro punto de acción a CAZAR.

También se pueden ganar PX por **entrenar** durante la fase de descanso. El entrenamiento te permite anotar PX en un atributo o en tu libreto. Cada contador de PX solo se puede entrenar una vez por fase de descanso. Consulta «Entrenar» en la página 155.

MEJORAS DE LA BANDA

Revisa los desencadenantes de PX de la banda al final de la sesión y anota 1 PX por cada uno que haya sido activado. Si un desencadenante se ha activado con frecuencia de forma relevante, anota 2 PX. Los desencadenantes de PX de la banda son:

- ♦ **El desencadenante de PX específico de la banda.** Por ejemplo, el desencadenante de los Contrabandistas es «Realizar una operación de contrabando o adquirir nuevos clientes o fuentes de contrabando». Si la banda completa con éxito una operación de este desencadenante, anotad PX.
- ♦ **Abordáis desafíos que superen vuestras capacidades.** Si os habéis enzarzado con bandas de Niveles más altos u oposiciones más peligrosas, anotad PX.
- ♦ **Reforzáis la reputación de la banda o adquirís una nueva.** Revisad la reputación de la banda. ¿Habéis hecho algo que lo refleje? Anotad PX si también habéis adquirido una nueva reputación para la banda.
- ♦ **Expresáis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.** ¡Esta opción es muy amplia! En pocas palabras, ¿ha sucedido algo que destacase los elementos específicos que singularizan a la banda?

Cuando el contador de experiencia de la banda se complete, borrad las marcas y adquirid una **capacidad especial** nueva o marcad **dos casillas de mejora de la banda**.

*Por ejemplo, si una banda de Asesinos adquiere una mejora, puede escoger una nueva capacidad especial, como **Depredadores**, o puede marcar dos mejoras, como **Contactos en Ironhook** y **Entrenamiento en Voluntad**.*

Explicad cómo habéis obtenido esta nueva capacidad o estas nuevas mejoras para la banda. ¿De dónde han salido? ¿Cómo se convierten en parte de la banda?

BENEFICIOS

Cada vez que se rellene el contador de experiencia de la banda, **cada PJ aumenta su depósito** en una cantidad igual al Nivel + 2 para representar las ganancias generadas por las operaciones realizadas.

CAMBIAR DE LIBRETO O TIPO DE BANDA

Si un jugador quiere cambiar el libreto de su personaje (por ejemplo, un Sajador se convierte en un Acechador), o si el grupo decide cambiar de tipo de banda (por ejemplo, unos Buhoneros que se convierten en Asesinos), hay dos opciones:

- ♦ El cambio representa una «reconstrucción» del personaje o la banda. Por ejemplo, si el PJ fue creado como un Acechador, pero después de un par de sesiones el jugador se da cuenta de que el libreto del Sabueso encaja mejor con lo que quiere interpretar, se puede volver a crear el personaje (o la banda) utilizando la nueva hoja pero manteniendo el mismo número de mejoras ya conseguidas.
- ♦ El cambio representa la transformación en algo nuevo, dejando atrás la vida anterior. En este caso, se transfieren los valores de las acciones de un PJ o las mejoras de una banda a una nueva hoja, manteniendo el mismo total de puntos de acción o mejoras; no se reciben los elementos «gratuitos» del nuevo libreto como mejoras adicionales. Puedes conservar algunas de las habilidades especiales ya obtenidas como mejoras de *veterano*. Una banda puede conservar sus recursos; supervisa cada uno para comprobar que mantenerlo tiene sentido en la ficción.



CAPÍTULO 2

PERSONAJES

Doskvol necesita a los indeseables y a los olvidados para llenar las casas de trabajo, los barcos leviataneros y las filas de presos encadenados de los carroñeros de las Tierras de la Muerte. Las estructuras de poder del mundo están diseñadas para usarte y desecharte, para engordar los cofres de los ricos y poderosos mientras te dejan desvalido y sin nada. Sois la escoria de la ciudad. Los nadie desechables. Pero ese no puede ser vuestro destino. No seréis víctimas. Vais a demostrar lo que valéis. Nadie olvidará vuestro nombre.

CRIMINALES

Los personajes jugadores de **Blades in the Dark** son audaces delincuentes de los bajos fondos de Doskvol, conocidos en el lenguaje común como criminales. Los criminales están familiarizados con diversas hazañas de naturaleza criminal, que en el juego están representadas por las **acciones**. Todos son capaces de **PELEAR** en una pelea de cuchillos, **ACECHAR** en las sombras, **ARMONIZAR** con energías extrañas, **SOCIALIZAR** con sus contactos para obtener información, etcétera.

Cada criminal puede tirar al menos 2d para cualquier acción del juego (+1d por esforzarse o por un Pacto con el Diablo y +1d por la ayuda de un compañero) gracias al funcionamiento del sistema de dados. Una tirada de 2d es bastante buena; estadísticamente hablando, corresponde a un 75 % de probabilidad de éxito. Esto significa que todas las acciones con «valor 0» en tu hoja de personaje no representan, en realidad, deficiencias o faltas de habilidad, sino que indican aquellas acciones para las que tu personaje tendrá que sufrir estrés o confiar en el trabajo en equipo. Un criminal de la Oscura como tú puede intentar casi cualquier cosa con el respaldo de su gente.

También puedes contar con tus especializaciones y habilidades, las cualidades que hacen que tu personaje sea eficaz en el mundo criminal de una forma única. Puede que tengas la capacidad de someter la voluntad de los fantasmas y canalizar la energía electroplasmática a través de tu cuerpo, manipular la red de contactos de los bajos fondos en tu beneficio y ser consciente del peligro con antelación o tal vez seas el más mortal de los espadachines. En este capítulo aprenderás a crear a un criminal único y elegir las capacidades que se adapten al estilo de juego que tú prefieras.

CREACIÓN DE PERSONAJES

ELIGE UN LIBRETO

Un libreto es como llamamos a la hoja de personaje tradicional, que además incluye todas las reglas específicas para jugar con un cierto tipo de personaje en **Blades in the Dark**. Es decir, no hay una hoja estándar de «criminal», sino que el juego se articula a lo largo de siete libretos personalizados. Cuando escoges un libreto, también determinas el tipo de criminal que va a ser tu personaje. Los libretos son los siguientes:

ACECHADOR

Los Acechadores son competentes escabulléndose e infiltrándose en distintos lugares. Interpreta a un Acechador si quieres deslizarte entre las sombras.

ARAÑA

Las Arañas son excelentes planeando maniobras. Interpreta a una Araña si quieres ayudar a tus compañeros de equipo y tratar con otras facciones.

MÁSCARA

Las Máscaras destacan en las situaciones sociales y la picaresca. Interpreta a una Máscara si quieres manipular y engañar a la gente.

SABUESO

Los Sabuesos son buenos rastreando cosas y en combate a distancia. Interpreta a un Sabueso si quieres poder elegir tus batallas.

SAJADOR

Los Sajadores saben bien cómo ganar luchando con violencia e intimidación. Interpreta a un Sajador si quieres salirte con la tuya.

SANGUIJUELA

Las Sanguijuelas saben alquimia y destruir cosas mediante sabotaje. Interpreta a una Sanguijuela si quieres usar herramientas extrañas de forma creativa.

SUSURRO

Los Susurros se dedican a la magia y a lidiar con fantasmas. Interpreta a un Susurro si quieres experimentar con poderes arcanos.

Al escoger un libreto, recibes un conjunto de **capacidades especiales** (que proporcionan a tu personaje formas de infringir las reglas de varias maneras) y otro de **desencadenantes de PX** (que determinan cómo se gana experiencia con la que mejorar al personaje). Pero, en el fondo, todos los libretos representan a criminales. El Sajador tiene capacidades especiales relacionadas con el combate, pero eso no significa que sea «el guerrero» del juego; todos los tipos de personaje son competentes en combate. El libreto es algo así como un área de especialidad y preferencia, no un conjunto de habilidades únicas.

Por eso se llaman «libretos» y no «clases de personaje» o «arquetipos». Determinan el conjunto inicial de valores de las acciones y capacidades especiales con las que empieza el personaje, pero no su esencia inmutable o su verdadera naturaleza. El personaje crecerá y cambiará con el tiempo; descubrir en quién se acaba convirtiendo es parte de la diversión de jugar.

La elección de libreto también representa la forma en que otros criminales de los bajos fondos de Duskwall ven a tu personaje. Los nombres de los libretos están

extraídos de la jerga de esta gente. Si alguien resuelve los problemas de la gente con extrañas cosas relacionadas con el ocultismo, lo llamarán «Susurro». A alguien que tenga un pico de oro y sepa manipular a los demás lo llamarán «Máscara». Parte de la reputación del personaje queda reflejada en la elección de libreto.

Los libretos se detallan uno a uno en esta sección, a partir de la página 61.

Cuando hayas elegido un libreto, sigue los siguientes pasos para completar el personaje.

ELIGE UN LEGADO

El **legado** de un personaje describe la procedencia de su línea familiar. Puedes escoger el legado que quieras y luego decidir si eres un extranjero inmigrante en Duskvol o un nativo que creció aquí. Cuando hayas elegido un legado, rodéalo en la lista que aparece en el libreto y escribe un detalle sobre tu vida familiar en el espacio en blanco que hay encima. Por ejemplo, puedes elegir el legado **SKOVLANDÉS** y escribir «*Trabajadores de la fábrica de Lockport, ahora refugiados*». O puedes elegir el legado **IRUVIANO** y escribir «*Nobleza exiliada*». Los legados se describen brevemente a continuación. Consulta la página 308 para saber más sobre estas personas y lugares.

- ◆ **AKOROS** es la tierra más grande e industrializada del Imperio y hogar de la capital, además de la propia Duskwall. Es conocida como un conglomerado de culturas que han prosperado estrechamente durante siglos, algo así como Europa.
- ◆ Si quieres pertenecer a una cultura considerada como «foránea» por los lugareños, puedes proceder de **IRUVIA**, un rico y poderoso reino del desierto que se encuentra muy al sur. Es otra tierra de diversidad y culturas diferentes, similar a las antiguas Persia, Egipto e India.
- ◆ Si quieres ser un trotamundos sin raíces, puedes proceder de las **ISLAS DAGA**. Algunas de sus gentes crecen en barcos y viajan mucho antes de establecerse. Se los conoce como corsarios y comerciantes que viven sin barreras de rayos, lidiando con los espíritus de otras maneras.
- ◆ Si prefieres ser de un lugar considerado «salvaje» por el resto del imperio, puedes proceder de **SEVEROS**. La mayoría de los severosi viven en tribus nómadas de jinetes esparcidas por las devastadas Tierras de la Muerte, alejados de los pocos asentamientos imperiales y sobreviviendo dentro de las ruinas de antiguas fortalezas arcanas que todavía repelen a los espíritus.
- ◆ Si quieres pertenecer a un pueblo marginado, podrías ser oriundo de **SKOVLAN**, el reino insular que se encuentra al otro lado del mar partiendo desde Duskvol. Skovlan fue el último lugar conquistado por el Imperio en el transcurso de la Guerra de la Unidad, un conflicto que duró 36 años y terminó hace poco. Muchos refugiados skovlandeses que perdieron sus hogares y trabajos en la destrucción de la guerra han llegado a Duskvol para buscar nuevas oportunidades.
- ◆ Si quieres ser alguien raro, puedes proceder de **TYCHEROS**. Es un lugar semi-mítico que se encuentra más allá del norteño Mar del Vacío. Todos dicen que sus habitantes son en parte demonios. Si eliges el legado tycherosi, necesitas una manifestación demoníaca que delate a tu personaje: ojos negros de tiburón, plumas en lugar de pelo, etcétera.

ELIGE LOS ANTECEDENTES

Los **antecedentes** de tu personaje describen lo que hacía antes de unirse a la banda. Escoge una de las opciones generales de antecedentes que hay en tu libretto y a continuación escribe algunos detalles. Por ejemplo, puedes escoger **OBrero** y luego escribir «*Marinero leviatanero, amotinado*». O puedes escoger **Derecho** y escribir «*Antiguo casaca azul*». Tienes más ejemplos a continuación.

- ◆ **ACADÉMICO:** Un erudito, profesor o estudiante de la Academia de Doskvol, un filósofo o periodista, etcétera.
- ◆ **BAJOS FONDOS:** Un ratero callejero, miembro de una banda, joven matón u otro paria que ha crecido en la calle.
- ◆ **COMERCIAL:** Un tendero, mercader, experto artesano, agente de envíos, etcétera. Un enlace con el Ministerio de Preservación.
- ◆ **Derecho:** Un abogado, casaca azul o inspector (o incluso un guardián espiritual), guardia de la prisión de Ironhook, etcétera.
- ◆ **MILITAR:** Un soldado imperial o skovlandés, mercenario, operativo de inteligencia, estrategia, instructor de entrenamiento, etcétera.
- ◆ **NOBLEZA:** Un diletante, cortesano, descendiente de una casa en decadencia, etcétera.
- ◆ **OBrero:** Un sirviente, obrero de fábrica, conductor de carruaje, estibador, marinero, juntarraíles, etcétera. Un estibador de la compañía North Hook.

ASIGNA CUATRO PUNTOS DE ACCIÓN

Tu libretto tiene tres puntos de acción asignados de antemano. Puedes asignar otros cuatro puntos más (hasta tener siete en total). No puedes tener ninguna acción con más de 2 puntos al inicio del juego (a menos que una capacidad especial te indique lo contrario). Las descripciones de las acciones se recogen en las páginas 58 y 59. Asigna los cuatro puntos de esta manera:

- ◆ Asigna un punto en cualquier acción que, en tu opinión, refleje el **legado** del personaje.
- ◆ Asigna un punto en cualquier acción que, en tu opinión, refleje los **antecedentes** del personaje.
- ◆ Asigna dos puntos más donde quieras (recuerda que el valor máximo es 2).

ELIGE UNA CAPACIDAD ESPECIAL

Echa un vistazo a las capacidades especiales de tu libretto y escoge una. Si no puedes decidirte por una, escoge la primera de la lista, que es una buena opción por defecto.

PROTECCIÓN ESPECIAL

Algunas capacidades especiales tienen que ver con una **protección especial**. En cada hoja de personaje hay tres casillas para contabilizar el uso de la protección (estándar, pesada y especial). Si posees alguna capacidad que use tu protección especial, marca la casilla cuando la actives. Si no tienes capacidades especiales que usen una protección especial, no puedes usar esa casilla.

ELIGE UN AMIGO ÍNTIMO Y UN RIVAL

Cada libreto tiene una lista de los PNJ que conoce tu personaje. Escoge en la lista a alguien con quien tengas una relación íntima (un buen amigo, un amante, un familiar, etcétera). Marca el triángulo que apunta hacia arriba que está junto a su nombre. Luego elige a otro PNJ de la lista para que sea tu rival o enemigo. Marca el triángulo que apunta hacia abajo junto a su nombre.

ELIGE TU VICIO

Todo criminal es esclavo de un vicio u otro, algo a lo que se entrega para reducir su estrés. Escoge un vicio de la lista y descríbelo en el espacio en blanco que tiene encima, proporcionando detalles específicos y el nombre y la ubicación de tu proveedor en la ciudad. Por ejemplo, puedes elegir **JUEGO** y escribir «Partida de dados en Spogg, Pata de Cuervo». Puedes crear al proveedor o pedirle al DJ que te dé a elegir entre varias opciones posibles. Consulta la lista detallada de proveedores en la página 299.

- ◆ **FE:** Estás entregado a un poder invisible, un dios olvidado, un ancestro, etcétera.
- ◆ **JUEGO:** Te pierden los juegos de azar, las apuestas en eventos deportivos, etcétera.
- ◆ **LUJO:** Las exhibiciones costosas u ostentosas de opulencia.
- ◆ **OBLIGACIÓN:** Estás dedicado a una familia, una causa, una organización, la beneficencia, etcétera.
- ◆ **PLACER:** Disfrutas de amantes, comida, bebida, drogas, arte, teatro, etcétera.
- ◆ **SOBRENATURAL:** Experimentas con extrañas esencias, te comunicas con malvados espíritus, sigues rituales o tabúes extraños, etcétera.
- ◆ **SOPOR:** Buscas el olvido en el abuso de drogas, bebes en exceso, te peleas en los reñideros hasta quedar destrozado, etcétera.

ESCRIBE TU NOMBRE, ALIAS Y APARIENCIA

Elige un nombre para tu personaje de la lista de ejemplo o crea uno. Si el personaje usa un alias o apodo en los bajos fondos, anótalo. Describe en pocas palabras el aspecto del personaje (tienes algunos ejemplos en la página siguiente).

REVISA LOS DETALLES

Echa un vistazo a los detalles de tu hoja de personaje, especialmente los **desencadenantes de experiencia** de tu libreto (por ejemplo, «Ganas PX cuando respondas a un desafío con conocimientos o poder arcano») y los **objetos especiales** disponibles para un personaje de tu tipo (por ejemplo, la máscara espiritual del Susurro). Empiezas teniendo acceso a todos los objetos de la hoja, así que no te preocupes por elegir nada en concreto. Ya decidirás lo que lleva el personaje más adelante, cuando estés en un trabajo (consulta «Equipo» en la página 57).

¡Y ya está! Tu personaje está listo para jugar. Al principio de la primera sesión, el DJ te hará algunas preguntas sobre quién eres, tu apariencia o algunos sucesos del pasado. Si no conoces las respuestas, invéntate algunas. O pide ideas a los demás jugadores.

NOMBRES

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquero, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Ladrillos, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crawl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Sesereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timothy, Tocker, Unha, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

APELLIDOS

Ankhat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

ALIAS

Abedul, Adicto, Aguja, Anillo, Aparejo, Artillero, Asa, Bicho, Bobina, Bollo, Campana, Canción, Cardo, Carillón, Cruz, Cuervo, Desollador, Eco, Escarcha, Espina, Espuela, Gancho, Grillo, Ladrillos, Látigo, Luna, Martillo, Mimbre, Niebla, Ogro, Pedernal, Plata, Rana, Reserva, Rubí, Tic-tac, Uña, Doces.

APARIENCIA

Hombre, Mujer, Ambiguo, Oculto.

Abierto, Afable, Ajado, Áspero, Atlético, Atractivo, Deslumbrante, Calmado, Cincelado, Crispado, Curtido, Delgado, Delicado, Encantador, Encorvado, Enorme, Esquelético, Feroz, Frío, Guapo, Justo, Lánguido, Marcado, Melancólico, Nervudo, Oscuro, Rechoncho, Robusto, Severo, Suave, Sucio, Triste.

<i>Abrigo con capucha</i>	<i>Capucha y pieles</i>	<i>Máscara y túnica</i>	<i>Sombrero de tres picos</i>
<i>Abrigo grueso</i>	<i>Capucha y velo</i>	<i>Media capa</i>	<i>Suéter de punto</i>
<i>Abrigo largo</i>	<i>Chaleco</i>	<i>Mono de piel de anguila</i>	<i>Tirantes</i>
<i>Botas altas</i>	<i>Chaqueta ligera</i>	<i>Pantalones ajustados</i>	<i>Traje y corbata</i>
<i>Botas de terciopelo</i>	<i>Chaqueta pesada</i>	<i>Pantalones de trabajo</i>	<i>Trapos en jirones</i>
<i>Botas de trabajo</i>	<i>Cinturón ancho</i>	<i>Pantalones de trabajo</i>	<i>Trenca impermeable</i>
<i>Bufanda larga</i>	<i>Cuero</i>	<i>Pantalones de trabajo</i>	<i>Túnica sencilla</i>
<i>Camisa de cuello</i>	<i>Esclavina</i>	<i>Pantalones de trabajo</i>	<i>Uniforme</i>
<i>Capa con capucha</i>	<i>Falda y blusa</i>	<i>planchados</i>	<i>reutilizado</i>
<i>Capa pesada</i>	<i>Gorro de lana</i>	<i>Seda suelta</i>	<i>Vestido ajustado</i>

RESUMEN DE LA CREACIÓN DE PERSONAJE

1 Elige un libreto. Tu libreto representa la reputación que tiene tu personaje en los bajos fondos, sus capacidades especiales y su forma de mejorar.

2 Elige un legado. Detalla tu elección con una nota acerca de tu vida familiar. Por ejemplo, *Skovlan: Mineros, ahora refugiados de guerra en Duskwall*.

3 Elige un antecedente. Detalla tu elección con tu propia historia. Por ejemplo, *Obrero: Leviatanero, amotinado*.

4 Asigna cuatro puntos de acción. Ningún valor de acción puede tener más de 2 puntos al inicio del juego. *(Después de la creación de personajes, las acciones pueden mejorar hasta los 3 puntos. Los personajes pueden mejorar sus acciones hasta 4 cuando se adquiera la mejora de Maestría para la banda).*

5 Elige una capacidad especial. Las capacidades especiales se encuentran en la columna gris, en medio de la hoja de personaje. Si no puedes decantarte por ninguna, elige la primera habilidad de la lista, que es una buena opción para empezar.

6 Elige un amigo íntimo y un rival. Escoge la persona que será un buen amigo, un aliado de mucho tiempo, un familiar o amante (el triángulo que apunta hacia arriba). Escoge otra persona para que sea tu rival, enemigo, amante despedido o compañero traicionado (el triángulo que apunta hacia abajo).

7 Elige tu vicio. Elige tu tipo de vicio preferido y detállalo con una breve descripción, indicando el nombre y ubicación de tu proveedor.

8 Escribe tu nombre, alias y apariencia. Elige un nombre, un alias (si usas alguno) y describe en pocas palabras tu apariencia. Puedes encontrar algunos ejemplos en la página anterior.

EQUIPO

Puedes usar todos los objetos que aparecen en tu hoja de personaje, pero tienes que decidir la carga que llevarás en cada operación marcando la casilla correspondiente. Puedes llevar tantos objetos como la cantidad de carga elegida. Tu carga determina la velocidad a la que te desplazas y lo discreto que resultas:

- ♦ **CARGA 1-3: LIGERA.** Eres más rápido y discreto; te mezclas con la multitud.
- ♦ **CARGA 4/5: NORMAL.** Pareces un criminal, listo para buscar problemas.
- ♦ **CARGA 6: PESADA.** Te mueves más lento. Pareces un operativo en plena misión.
- ♦ **CARGA 7-9: SOBRECARGADO.** Llevas demasiado peso y no puedes hacer nada aparte de moverte muy lentamente.

Algunas habilidades especiales (como la habilidad de **MULA** del Sajador o la increíble fuerza de un demonio) aumentan los límites de carga.

Algunos objetos cuentan como dos a efectos de carga (tienen dos casillas conectadas). Los objetos en cursiva no se contabilizan como carga.

No necesitas elegir objetos por ahora. Revisa tus objetos personales y las descripciones de objetos normales en la página 88.

ACCIONES

Al **ACECHAR** te desplazas con destreza y en silencio.

Puedes escabullirte delante de las narices de un guardia o esconderte aprovechando las sombras. Puedes correr y saltar por los tejados. Ocultarte y atacar a alguien con una puñalada por la espalda o un porrazo. Podrías saltar sobre una víctima en medio de una lucha, aunque Pelear sería más efectivo.

AFINAR significa manipular algo o a alguien con destreza o desviar la atención sutilmente.

Puedes robar el monedero de alguien. Manipular los controles de un vehículo o dirigir una montura. Enfrentarte en duelo formal contra un oponente con un arte marcial elegante. Tratar de emplear el mismo arte en una caótica lucha cuerpo a cuerpo, aunque Pelear será más efectiva. Puedes tratar de forzar una cerradura, pero será más fácil con Trastear.

ANALIZAR significa que observas una situación y anticipas los resultados.

Detectas signos reveladores de problemas antes de que sucedan. Descubres oportunidades o debilidades. Determinas las motivaciones o intenciones de una persona, aunque Estudiar puede arrojar mejores resultados. Puedes tratar de detectar un buen lugar para preparar una emboscada, aunque Cazar sería más eficaz.

Cuando decides **ARMONIZAR**, abres tu mente al campo fantasmal o canalizas la energía electrolasmática cercana a través de tu cuerpo.

Puedes comunicarte con un fantasma o comprender aspectos de la espectrología. Eres capaz de percibir lo que no se puede ver para entender mejor tu situación, aunque Analizar puede resultar mejor para eso.

Te dedicas a **CAZAR** cuando persigues a un objetivo.

Puedes seguir a una persona o descubrir dónde se encuentra. Preparar una emboscada. Disparar a distancia con precisión. Intentar utilizar tus armas de fuego en un combate cuerpo a cuerpo, aunque en ese caso es mejor utilizar Pelear.

Al **DESTROZAR** desatas una fuerza salvaje.

Puedes tirar abajo una puerta o pared con una maza, o usar un explosivo con idéntico resultado. Empleas el caos o el sabotaje para crear una distracción o superar un obstáculo. Podrías tratar de superar a un enemigo en combate con fuerza bruta, aunque Pelear sería más eficaz.

Te dedicas a **ESTUDIAR** para escudriñar detalles e interpretar pistas.

Reúnes información de documentos, periódicos y libros. Puedes investigar un tema esotérico. Observar cuidadosamente a una persona para detectar mentiras o sus verdaderos sentimientos. Puedes tratar de examinar los acontecimientos para comprender una situación apremiante, aunque Analizar resultaría más adecuada.

Se puede **INFLUIR** en alguien por medio de la astucia, el encanto o el razonamiento.

Sabes mentir convincentemente. Puedes persuadir a alguien para hacer lo que quieras. Eres capaz de discutir algo sin que quede mucho espacio para contesar. Podrías engañar a cualquier persona para ganarte su afecto u obediencia, aunque Socializar o Mandar serían más adecuadas en este caso.

MANDAR consigue que otras personas te obedezcan rápidamente.

Puedes optar por intimidar o amenazar para conseguir lo que quieres. Podrías liderar una pandilla para que actúe en grupo. O intentar dar órdenes a la gente que hay a tu alrededor para persuadirla, aunque para eso es mejor Socializar.

Al **PELEAR**, te trabas en combate cuerpo a cuerpo con un objetivo para que no pueda escapar fácilmente.

Puedes luchar o forcejear con tus enemigos, cortar y sajar. También puedes tomar o mantener una posición en una batalla. Hasta podrías tratar de batirte en un duelo formal, aunque Afinar sea más apropiada.

Cuando te dedicas a **SOCIALIZAR**, estás charlando con tus amigos y contactos.

Obtienes acceso a recursos, información, personas o lugares. Causas una buena impresión o te ganas a alguien con tu encanto y estilo. Haces nuevos amigos o conectas con tu legado o antecedentes. Puedes tratar de manipular a tus amigos mediante presión social, aunque en este caso es posible que Mandar funcione mejor.

Te dedicas a **TRASTEAR** cuando jugueteas con dispositivos y mecanismos.

Creas artilugios nuevos o alteras objetos ya existentes. Fuerzas cerraduras o revientas cajas fuertes. Desactivas alarmas o trampas. Puedes trastocar los mecanismos de relojería y los dispositivos electropasmáticos que hay en la ciudad. Puedes intentar usar tu experiencia técnica para controlar un vehículo, aunque Afinar dará mejores resultados.

Comprobarás que muchas acciones se solapan con otras, pero está diseñado así. Como jugador, puedes elegir qué acción tirar describiendo lo que hace tu personaje. ¿Puedes tratar de **DESTROZAR** a alguien durante una pelea? ¡Por supuesto! El DJ te dirá la situación y el grado de efecto de la acción según las circunstancias. Tal y como se indica, es probable que **PELEAR** sea más adecuada (menos arriesgada o más efectiva), pero depende del contexto (a veces no será lo mejor).

Puedes encontrar una descripción completa de cada acción y más ejemplos en las páginas 170-181.





ACECHADOR

Un ratero y espía sigiloso

El sol ya no brilla en el cielo y el mundo se ha sumergido en la noche eterna. Hay criminales que viven en la oscuridad, que merodean por los bajos fondos sin ser vistos y entrando donde quieren. Son rateros, espías, ladrones, asesinos... comúnmente conocidos como Acechadores.

Si interpretas a un Acechador, obtienes PX cuando respondas a un desafío con sigilo o evasión. Mantente fuera de la vista, pasa sigilosamente junto a tus enemigos y ataca desde la oscuridad. Si las cosas se ponen feas, no hay deshonor en desaparecer entre las sombras... por el momento. Tu mejor aliada es la ciudad oscura y retorcida, sus calles negras como la tinta y las rutas secretas que recorren sus azoteas.

¿Cómo aprendiste las artes furtivas del Acechador? ¿Qué aspecto es el que más te atrae? ¿El observador invisible, para espiar a los incautos? ¿El hábil acróbata y correr por los tejados? ¿El depredador mortal para emboscar a una víctima en la oscuridad?

ACCIONES INICIALES



AFINAR



ACECHAR

PLANTILLAS DE INICIO

Si quieres algún tipo de guía para asignar los cuatro puntos de acción y la capacidad especial, usa una de estas plantillas.

ACRÓBATA. Afinar +1, Influir +1, Socializar +2. **Pies diabólicos.**

ASESINO. Cazar +2, Pelear +2. **Emboscada.**

GRANUJA AUDAZ. Pelear +2, Socializar +2. **Temerario.**

LADRÓN. Afinar +1, Analizar +2, Trastear +1. **Infiltrado.**

COMPAÑEROS Y RIVALES SUSPECHOSOS

- ◆ **Telda**, mendiga. *¿La mentora que te enseñó tus habilidades o una ladrona furtiva rival?*
- ◆ **Darmot**, casaca azul. *¿Agente experto que te ha arrestado muchas veces o un viejo amigo que prefirió la ley al crimen?*
- ◆ **Frake**, cerrajero. *¿Un experto al que recurres o un maestro que fabrica cerraduras que no puedes abrir?*
- ◆ **Roslyn Kellis**, noble. *¿Una vieja amiga y confidente o una víctima de tus actividades de espionaje que está decidida a vengarse?*
- ◆ **Petra**, funcionaria. *¿Una buena fuente de información?*

CAPACIDADES ESPECIALES DEL ACECHADOR

INFILTRADO

La **calidad** y el **nivel** no te afectan cuando estés tratando de eludir medidas de seguridad.

Esta capacidad te permite competir con enemigos de Niveles más altos en igualdad de condiciones. Tu grado de efecto no se ve reducido nunca por el Nivel o la calidad de tus oponentes cuando revientes cajas fuertes, fuerces cerraduras o trates de esquivar a guardias de élite.

¿Eres famoso por tu habilidad con las cajas fuertes? ¿Las personas cuentan historias de cómo te escabulliste en las narices de dos inspectores jefe, o tus talentos excepcionales están aún por descubrir?

EMBOSCADA

Cuando ataques desde las sombras o prepares una trampa, añade **+1d** a la tirada.

Esta habilidad se beneficia si hay una preparación previa; no olvides que puedes llevarla a cabo con una escena retrospectiva.

PERICIA

Elige una de tus acciones. Cuando dirijas una acción en grupo con dicha acción, solo podrás sufrir un máximo de 1 punto de estrés, no importa la cantidad de tiradas fallidas.

Esta capacidad especial sirve para cubrir a tu equipo. Si todos ellos son terribles en la acción que has escogido, no tienes que preocuparte por sufrir estrés cuando lideres la acción en grupo.

PIES DIABÓLICOS

Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes cosas: realizar una hazaña atlética que raye en lo sobrehumano o maniobrar para confundir a tus enemigos y que se ataquen unos a otros por error.

Cuando te esfuerces para activar esta capacidad, obtienes uno de los beneficios normales (+1d, efecto +1, etcétera) además de esta capacidad especial.

Si realizas una hazaña atlética (correr, caer, hacer equilibrios, trepar, etcétera) que raye en lo sobrehumano, puedes trepar por una superficie escarpada sin sujeciones adecuadas, caer sin hacerte daño desde una altura de tres pisos, saltar una distancia asombrosa, etcétera.

Si maniobras para confundir a tus enemigos, se atacarán unos a otros durante un momento, pero después se darán cuenta de su error. El DJ puede hacer una tirada de fortuna para ver si se han hecho daño o se han interferido entre sí.

REFLEJOS

Si existe alguna duda sobre quién actúa primero, lo harás tú.

Esta capacidad te otorga la iniciativa la mayoría de las veces. Algunos PNJ especialmente entrenados (como algunos demonios y espíritus) pueden tener reflejos, pero por lo demás, siempre eres el primero en actuar y puedes interrumpir a cualquiera que intente golpearte antes. Esta capacidad no suele anular la necesidad de hacer una tirada de acción, pero puede mejorar tu situación o tu efecto.

SOMBRA

Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia producida por medidas de seguridad o por haber sido detectado, o **esforzarte** para realizar una proeza atlética o de sigilo.

Marca la casilla de protección especial en la hoja del libreto cuando uses esta capacidad. Si «resistes una consecuencia» del tipo apropiado, la evitas por completo. Si usas esta capacidad para esforzarte, obtienes uno de los beneficios siguientes sin sufrir los 2 puntos de estrés: +1d, efecto +1, actuar a pesar del daño grave. Tu protección especial se restablece al comienzo de la fase de descanso.

TEMERARIO

Cada vez que tires una acción **desesperada**, añade +1d a la tirada si también aceptas otro -1d a cualquier tirada de resistencia contra las consecuencias de tu acción.

Esta capacidad especial es un poco arriesgada. El dado de bonificación te ayuda, pero si sufres consecuencias, será más difícil resistirlas. Pero oye, para eso eres un temerario, ¿no?

VELO FANTASMAL

Puedes acceder parcialmente al campo fantasmal volviéndote una sombra insustancial durante unos instantes. La transformación te inflige 2 puntos de estrés, más 1 punto de estrés por cada una de las siguientes opciones: *la transformación dura minutos en lugar de instantes; eres invisible en lugar de una sombra; flotas en el aire como un fantasma.*

Esta capacidad te transforma en una sombra intangible durante unos instantes. Puedes gastar más estrés para extender el efecto y obtener beneficios adicionales que mejoren tu situación o efecto en las tiradas de acción, dependiendo de las circunstancias.

OBJETOS DEL ACECHADOR

- ◆ **Ganzúas de calidad:** Un conjunto de herramientas de excelente factura para desactivar y eludir cerraduras. [CARGA 0]
- ◆ **Capa de sombras de calidad:** Una capa con capucha fabricada en una exótica seda de sombra iruviana que se funde con la oscuridad a su alrededor. *Este objeto aumenta tu grado de efecto cuando te muevas sigilosamente.* [CARGA 1]
- ◆ **Equipo de escalada ligero:** Un conjunto de herramientas de escalada de buena factura, menos voluminoso y más ligero que uno estándar. [CARGA 1] *El conjunto de escalada estándar tiene un valor de carga 2.*
- ◆ **Frasco de poción del silencio:** Un frasco de líquido dorado que enmudece durante unos instantes todos los sonidos dentro de un radio de 3 metros del usuario. [CARGA 0]
- ◆ **Gafas de visión nocturna:** Un dispositivo arcano que permite al usuario ver en la más negra oscuridad como si hubiera buena iluminación. [CARGA 1]



ARAÑA

Una peligrosa mente maestra

A primera vista, los bajos fondos pueden parecer una caótica amalgama de facciones enfrascadas en guerras y actos violentos, pero tiene un orden hermoso para quienes son capaces de verlo. Este patrón es una telaraña de conexiones, favores, *vendettas* y secretos que mantienen unido al mundo criminal. Los criminales que mueven los hilos de esta telaraña se conocen como Arañas.

Si interpretas a una Araña, obtienes PX cuando respondas a un desafío con maquinaciones o conspirando. Echa mano de tus contactos, amigos y asociados para garantizar el éxito de la banda. Usa sabiamente las tareas de la fase de descanso y las escenas retrospectivas para prepararte contra los problemas y calcular la forma de tener éxito. Cuando las cosas se compliquen, que no te embargue el pánico. Recuerda: lo tienes todo planeado.

¿Estás enredado en una red de favores y deudas y te aprovechas como una araña o te mantienes escrupulosamente al margen y esperas en la telaraña como un frío depredador?

ACCIONES INICIALES

● ● ● ● ESTUDIAR

● ● ● ● SOCIALIZAR

PLANTILLAS DE INICIO

Si quieres algún tipo de guía para asignar los cuatro puntos de acción y la capacidad especial, usa una de estas plantillas

ARBITRADOR. Armonizar +2, Estudiar +1, Influir +1. **Contrato fantasmal.**

CABECILLA. Analizar +2, Mandar +2. **Previsión.**

CONVICTO. Influir +1, Mandar +1, Pelear +2. **Presidiario.**

OPERATIVO. Acechar +2, Trastear +2. **Mente maestra.**

COMPAÑEROS Y RIVALES ASTUTOS

◆ **Salia**, proveedora de información. *¿Un contacto fiable para encontrar trabajos o una antigua socia que te delató?*

◆ **Augus**, maestro arquitecto. *¿Una buena fuente para conseguir planos y detalles históricos o un rival que diseña medidas de seguridad?*

◆ **Jennah**, sirvienta. *¿Una fuente de chismes de la clase alta?*

◆ **Riven**, químico. *¿Una buena fuente de medicamentos para curarse?*

◆ **Jeren**, archivero de los casacas azules. *¿Un agente doble dentro de la Guardia Urbana o un agente demasiado curioso que se ha interesado por vuestros crímenes?*

CAPACIDADES ESPECIALES DE LA ARAÑA

PREVISIÓN

Puedes **ayudar** a un compañero de equipo sin sufrir estrés hasta un máximo de dos veces por golpe. Describe cómo te has preparado de antemano.

Puedes narrar un suceso del pasado que ahora sea de ayuda para tu compañero o explicar por qué te esperabas esta situación y cómo planeaste la contingencia útil que ahora estás revelando.

CALCULADOR

Gracias a una planificación cuidadosa durante la fase de descanso, consigues **1 tarea adicional en la fase de descanso**, para ti o para otro miembro de la banda.

Si se te olvida usar esta capacidad durante la fase de descanso, puedes activarla durante el golpe con una escena retrospectiva del momento en cuestión en que se llevó a cabo la tarea adicional.

CONEXIONES

Consigues un **+1 al nivel de resultado** cuando **adquieras un activo o reduzcas riesgo** en la fase de descanso.

Tienes tantas conexiones en los bajos fondos y son tan diversas que puedes aprovecharlas para hacer préstamo de activos, presionar a un vendedor para que te ofrezca un trato mejor, intimidar a los testigos, etcétera.

CONTRATO FANTASMAL

Cuando llegues a un acuerdo verbal o lo pongas por escrito, ambas partes (humanas o no) portarán una marca del juramento. Si cualquiera de ellas rompe el contrato, sufrirá el **daño de nivel 3 «Maldito»**.

La marca del juramento resulta obvia para cualquiera que la vea (tal vez sea una runa mágica que aparece en la piel). Si sufres el daño «Maldito», te marchitarás hasta quedar incapacitado: los músculos se debilitarán, el cabello se caerá y los ojos y orejas te sangrarán hasta que cumplas el trato o descubras otra forma de revertir la maldición.

MENTE MAESTRA

Puedes gastar tu **protección especial** para **proteger** a un compañero de equipo o para **esforzarte** cuando estés buscando información o trabajando en un proyecto a largo plazo.

Marca la casilla de protección especial en la hoja del libreto cuando uses esta habilidad. Si proteges a un compañero de equipo, esta capacidad anula o reduce la gravedad de la consecuencia o daño al que se enfrente. No tienes que estar presente para usar la capacidad, basta con explicar cómo te anticipaste a la situación en un momento del pasado. Si usas esta capacidad para esforzarte, obtienes uno de los beneficios siguientes sin sufrir los 2 puntos de estrés: +1d, efecto +1, actuar a pesar del daño grave. Tu protección especial se restablece al comienzo de la fase de descanso.

PRESIDIARIO

Mientras estés encarcelado, vuestro **NIVEL DE BÚSQUEDA** cuenta como 1 menos, vuestro Nivel como 1 más, y ganáis **+1 de estatus con una facción** a la que ayudéis mientras estés a la sombra (además de lo que lleguéis a obtener en la **tirada de encarcelamiento**).

*El **NIVEL DE BÚSQUEDA** mínimo es 0; esta capacidad no puede reducirlo hasta que sea negativo. Consulta la tirada de encarcelamiento en la página 148.*

TEJIENDO LA TELARAÑA

Añade **+1d** a **SOCIALIZAR** cuando busques información sobre un objetivo para preparar un golpe. Añade **+1d** a la **tirada de implicación** de esa operación.

Tu red de contactos de los bajos fondos siempre se puede utilizar para obtener información sobre cualquier trabajo, aunque tus contactos no sean conscientes de que te estén ayudando.

VICIO FUNCIONAL

Puedes ajustar el resultado de los dados en 1 o 2 (hacia arriba o hacia abajo) cuando satisfagas tu vicio. Si un aliado se une a ti, puede hacer lo mismo.

Por ejemplo, si satisfaces tu vicio y sacas un 4, puedes aumentar el resultado a 5 o 6 o reducir el resultado a 3 o 2, quizás para evitar los excesos. Los aliados que se unan a ti no tienen por qué compartir el mismo vicio; es suficiente con que el suyo se desarrolle paralelamente al tuyo.

OBJETOS DE LA ARAÑA

- ◆ **Identidad falsa de calidad:** Papeles, historias y rumores inventados y suficientes relaciones falsas como para pasar por otra persona. [**CARGA 0**]
- ◆ **Botella de whisky de calidad:** Una exótica destilación de tu colección personal, potente tanto por el alcohol como por su capacidad de impresionar. [**CARGA 1**]
- ◆ **Planos:** Una útil carpeta de dibujos arquitectónicos y planos de ciudades. *Puedes especificar los planos que llevas cuando elijas este objeto.* [**CARGA 1**]
- ◆ **Frasco de esencia de sueño:** Una dosis de esencia de sueño es suficiente para dormir a alguien durante una hora. *El sueño de la víctima no es sobrenatural, pero sí profundo; se la puede despertar con un poco de esfuerzo.* [**CARGA 0**]
- ◆ **Pistola oculta en la palma:** Una pequeña arma de fuego con una carga débil que se puede llevar fácilmente oculta en la manga o en un chaleco. La pistola tiene un alcance extremadamente limitado, solo uno o dos metros. Es muy difícil de detectar, incluso si te cachean. [**CARGA 0**]



MÁSCARA

Un espía y sutil manipulador

Se dice que la sustancia primordial del mundo no es la mera materia ni los extraños plasmas, sino las mentiras. Todo lo que hacemos, lo que nos importa, lo que apreciamos... Todo son mentiras que nos contamos o les contamos a otros. El mundo es una impostura, una ficción conveniente, una historia, y los narradores son las Máscaras.

Si interpretas a una Máscara, obtienes PX cuando respondas a un desafío con artimañas o usando tus influencias. Usa tu labia para meterte y salir de los problemas. Finge ser quien no eres. Engaña, miente y manipula para conseguir lo que quieras. La raíz de todos los problemas son las personas, y las personas son el instrumento con el que tocas tu música.

¿Queda alguna chispa de sinceridad en tu interior o eres lo que necesitas ser según el momento? ¿Todas tus relaciones son meros gambitos que juegas en beneficio propio?

ACCIONES INICIALES



SOCIALIZAR



INFLUIR

PLANTILLAS DE INCIO

Si quieres algún tipo de guía para asignar los cuatro puntos de acción y la capacidad especial, usa una de estas plantillas.

SIRENA. Acechar +1, Armonizar +2, Socializar +1. **Confía en mí.**

PRESTIGIO. Acechar +2, Afinar +2. **Mesmerismo.**

ESTAFADOR. Afinar +2, Estudiar +1, Socializar +1. **Beneficio adicional.**

ESPÍA. Afinar +1, Acechar +2, Pelear +1. **Tapadera.**

COMPAÑEROS Y RIVALES TAIMADOS

- ◆ **Bryl**, traficante de drogas. *¿Un contacto fiable de los bajos fondos o un antiguo socio resentido por algo?*
- ◆ **Bazso Baz**, líder de una pandilla. *¿Un pretendiente que busca tu afecto o un antiguo amante despedido?*
- ◆ **Klyra**, dueña de una taberna. *¿Una buena fuente de chismes?*
- ◆ **Nyryx**, prostituta. *¿Una confidente que tantea a potenciales presas o una manipuladora rival?*
- ◆ **Harker**, presidiario. *¿Un amigo a quien ayudaste cuando estabas en prisión o el enemigo que te hirió mientras estuviste encarcelado?*

CAPACIDADES ESPECIALES DE LA MÁSCARA

EL GAMBITO DE LA TORRE

Sufre 2 puntos de estrés para tirar con tu mejor acción mientras realizas una acción diferente. Explica cómo te adaptas para este uso.

Esta es una capacidad «multiuso». Si quieres intentar muchos tipos de acciones diferentes con una buena reserva de dados, necesitas esta capacidad especial.

BENEFICIO ADICIONAL

Al final de cada fase de descanso ganas **depósito +2**.

Recibes este dinero al final de la fase de descanso, después de que se hayan resuelto todas las tareas, así que no puedes retirarlo del depósito ni gastarlo en actividades adicionales hasta la siguiente fase de descanso.

COMO MIRAR EN UN ESPEJO

Siempre sabes si alguien te está mintiendo.

Esta capacidad funciona en todo momento, sin restricciones. Es muy poderosa, pero también es una maldición. Puedes detectar todas las mentiras, incluso las benevolentes.

CONFÍA EN MÍ

Obtienes **+1d** contra un objetivo con el que tengas una relación íntima.

Esta capacidad no solo se utiliza en las interacciones sociales, cualquier acción puede recibir la bonificación. El significado de «íntima» es algo que debes definir con el grupo, no se refiere exclusivamente a algo romántico.

MESMERISMO

Después de **INFLUIR** en alguien puedes hacer que olvide lo que ha sucedido, pero volverá a recordarlo todo cuando vuelva a interactuar contigo.

La memoria de la víctima «pasa por alto» el tiempo perdido. La víctima no sospecha que pueda haber olvidado algo. La próxima vez que interactúes con la víctima recordará claramente todo lo sucedido, incluido el extraño efecto de esta capacidad.

SUBTERFUGIO

Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia provocada por sospechas o persuasión, o para **esforzarte** para hacer algún subterfugio.

Marca la casilla de protección especial en la hoja del libreto cuando uses esta habilidad. Si «resistes una consecuencia» del tipo apropiado, la evitas por completo. Si usas esta capacidad para esforzarte, obtienes uno de los beneficios siguientes sin sufrir los 2 puntos de estrés: +1d, efecto +1, actuar a pesar del daño grave. Tu protección especial se restablece al comienzo de la fase de descanso.

TAPADERA

Añade +1d a las tiradas para despistar o no levantar sospechas cuando te disfraces o uses otro tipo de tapadera. Cuando te despojes de tu disfraz, la sorpresa resultante te garantizará la iniciativa.

*Esta capacidad te da la oportunidad de librarte más fácilmente si te descubren en una operación secreta. No olvides tu **vestuario de calidad**, que aumentará el **grado de efecto** de tu engaño.*

VOZ FANTASMAL

Conoces el método secreto para interactuar con fantasmas o demonios y puedes tratar con ellos como si fueran personas humanas, no importa lo salvajes que puedan parecer. Tienes **eficacia** a la hora de comunicarte con lo sobrenatural.

La primera parte de esta capacidad te permite hacer algo que normalmente es imposible: el espíritu te escucha y te entiende cuando hablas con él, algo que de otro modo resultaría demasiado bestial o demencial. La segunda parte de la capacidad aumenta tu efecto cuando uses acciones sociales con lo sobrenatural.

OBJETOS DE LA MÁSCARA

- ◆ **Ropa y joyas de calidad:** Un traje que parece ser de tan buena calidad que puedes hacerte pasar por un noble rico. [**CARGA 0**] Si llevas este objeto como un conjunto de ropa suplementario para cambiarte, cuenta como **CARGA 2**.
- ◆ **Vestuario de calidad:** Un kit de maquillaje teatral equipado con una impresionante variedad de recursos para engañar a la vista. *La calidad superior de este kit puede aumentar el efecto cuando lo uses en tus acciones de engañar.* [**CARGA 1**]
- ◆ **Dados y cartas trucadas de calidad:** Accesorios de juego sutilmente alterados para favorecer ciertos resultados. *La calidad superior de este kit puede aumentar el efecto cuando lo uses en tus acciones de engañar.* [**CARGA 0**]
- ◆ **Polvos de trance:** Una dosis de la popular droga, que induce un estado alterado de conciencia. *La víctima de estos polvos no está completamente inconsciente, sino que se retira a un estado mental tranquilo y sugestionable, similar al hipnotismo.* [**CARGA 0**]
- ◆ **Bastón espada:** Una fina espada oculta en su vaina con forma de bastón de noble. *Una inspección superficial lo pasará por alto.* [**CARGA 1**]



SABUESO

Un certero rastreador y un francotirador mortal

Siempre se necesitan criminales que puedan encontrar lo que otros quieren mantener oculto. Los Sabuesos pueden hallarlo todo, ya sea un tesoro escondido en una cámara secreta, jugadores tratando de esquivar a sus deudores y que retrasan sus pagos o chivatos que contarán lo que saben a los casacas azules.

¿Por qué luchar con honor cuando puedes acechar y emboscar a tu presa y dominar la situación? Los bajos fondos son tu territorio de caza.

Si interpretas a un Sabueso, obtienes PX cuando respondas a un desafío con violencia o siguiendo un rastro. Toma la iniciativa, busca las oportunidades y los objetivos para conseguir un golpe y llévate por delante a los que se interpongan en tu camino.

¿Todo el mundo es una presa en potencia o todavía te importan las personas? ¿Cuál fue tu objetivo más problemático? ¿Por qué?

ACCIONES INICIALES



CAZAR



ANALIZAR

PLANTILLAS DE INICIO

Si quieres algún tipo de guía para asignar los cuatro puntos de acción y la capacidad especial, usa una de estas plantillas.

CAZARRECOMPENSAS. Acechar +1, Pelear +2, Socializar +1. **Explorador.**

FRANCOTIRADOR. Acechar +2, Analizar +1, Estudiar +1. **Tirador de primera.**

MONTARAZ DE LAS TIERRAS DE LA MUERTE. Acechar +1, Analizar +1, Armonizar +2. **Superviviente.**

VETERANO. Destrozar +1, Mandar +1, Pelear +2. **Duro como una piedra.**

COMPAÑEROS Y RIVALES LETALES

- ◆ **Steiner**, asesino. *¿Uno de tus competidores o un antiguo socio que tenías antes de unirte a la banda?*
- ◆ **Celene**, centinela. *Celene es una guardiana, una protectora. ¿A quién protege?*
- ◆ **Melvir**, médico. *¿Un viejo amigo que te ha curado muchas veces o alguien que ha atendido a muchas de tus víctimas?*
- ◆ **Veleris**, espía. *¿A quién informa Veleris?*
- ◆ **Casta**, cazarrecompensas. *¿Una antigua mentora que te entrenó en las artes letales, o viceversa?*

CAPACIDADES ESPECIALES DEL SABUESO

TIRADOR DE PRIMERA

Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes cosas: *un ataque a una distancia superior al alcance del arma de fuego o una serie de disparos en rápida secuencia para inmovilizar al enemigo.*

Cuando te esfuerces para activar esta capacidad, obtienes uno de los beneficios normales (+1d, efecto +1, etcétera) además de esta capacidad especial.

El primer uso de esta habilidad te permite intentar disparos de francotirador a distancias imposibles con las armas de fuego rudimentarias de Duskwall. El segundo uso te permite disparar repetidamente a una velocidad constante, suficiente para «inmovilizar» a una pequeña pandilla de hasta seis personas, sin tener que pararte a recargar lentamente o descartar el arma después de cada disparo. Un enemigo es reacio a moverse o atacar cuando está bajo este fuego. Lo normal es hacer una tirada de fortuna para ver si lo logran.

CAZADOR FANTASMAL

El animal que te ayuda a cazar está imbuido de energía espiritual. Tiene **eficacia** a la hora de rastrear o luchar contra lo sobrenatural y recibe una capacidad arcana: *forma fantasmal, enlace mental o la rapidez de una flecha*. Si escoges esta habilidad una segunda vez, el animal recibe otra capacidad arcana.

Tu animal funciona como una cohorte (Experto: Cazador). Esta capacidad le otorga eficacia contra objetivos sobrenaturales y una capacidad arcana de tu elección. «Forma fantasmal» le permite transformarse en vapor electroplastmático, como si fuera un espíritu. «Enlace mental» le permite compartir sus sentidos y pensamientos telepáticamente contigo. «La rapidez de una flecha» le sirve para moverse extremadamente rápido, superando a cualquier otra criatura o vehículo. Consulta la página 96 para saber más sobre cohortes.

CONCENTRACIÓN

Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia de sorpresa o daño mental (miedo, confusión, perder el rastro de alguien, etcétera), o para **esforzarte** y realizar una acción de combate a distancia o rastreo.

Marca la casilla de protección especial en la hoja del libreto cuando uses esta habilidad. Si «resistes una consecuencia» del tipo apropiado, la evitas por completo. Si usas esta capacidad para esforzarte, obtienes uno de los beneficios siguientes sin sufrir los 2 puntos de estrés: +1d, efecto +1, actuar a pesar del daño grave. Tu protección especial se restablece al comienzo de la fase de descanso.

DURO COMO UNA PIEDRA

Las penalizaciones que sufras por daño son de un nivel menor, aunque el daño de nivel 4 sigue siendo mortal.

El daño de nivel 3 no te incapacita; en su lugar, sufres -1d a todas las tiradas, como si sufrieras un daño de nivel 2. Un daño de nivel 2 te afecta como si fuera de nivel 1 (efecto reducido). El daño de nivel 1 no te hace ningún efecto, pero tienes que anotarlo y debes curarte. En todos los casos, anota el daño a su nivel original, este se aplica a efectos de curación.

EXPLORADOR

Tienes **efecto +1** cuando busques información para descubrir la ubicación de un objetivo. Cuando te ocultes en una posición privilegiada o uses camuflaje, recibes **+1d** a las tiradas para evitar ser detectado.

Un «objetivo» puede ser una persona, un lugar, el sitio ideal para una emboscada, un objeto, etcétera.

SUPERVIVIENTE

Ya sea por tu dura experiencia o por un ritual ocultista, eres inmune al miasma venenoso de las Tierras de la Muerte y eres capaz de subsistir entre su extraña flora y fauna. Recibes **+1 casilla de estrés**.

Esta habilidad te concede una casilla de estrés adicional. Ahora tienes 10 en lugar de 9. El número máximo de casillas de estrés que puede tener un PJ (por cualquier cantidad de capacidades especiales o mejoras) es 12.

VENGATIVO

Recibes un **desencadenante de PX** adicional: *Vengarte de alguien que te ha hecho daño a ti o a alguien que te importa*. Si la banda te ha ayudado a vengarte, anota también PX para la banda.

OBJETOS DEL SABUESO

- ♦ **Un par de pistolas de calidad:** Una pareja de pistolas fabricadas para tener una precisión superior y con doble cañón para hacer dos disparos antes de volver a cargar. *¿Han sido fabricadas por las Hijas de Karderá, Templeton & Slane, la Forja Imperial u otro armero? ¿En qué se diferencian de una pistola normal?* [**CARGA 1**]
- ♦ **Fusil largo de calidad:** Un fusil de caza de exquisita factura, mortal a larga distancia y poco práctico en espacios pequeños. *Los fusiles de largo alcance suelen ser ilegales para los civiles de Doskvol, pero tienes papeles militares (reales o falsificados) para este.* [**CARGA 2**]
- ♦ **Munición electroplasmática:** Una bandolera de munición electroplasmática especialmente potente contra espíritus, pero menos efectiva contra objetivos físicos. *La carga eléctrica es capaz de aturdir a una persona, pero hace muy poco daño. Varios disparos podrían dejar incapacitado a un objetivo humano. Esta munición es especialmente reactiva en el campo fantasmal: pon en marcha un reloj de cuatro sectores llamado «Atención de los Guardianes Espirituales» y ponle una marca por cada operación en la que se use la munición.* [**CARGA 1**]
- ♦ **Un animal de caza entrenado:** Tu compañero animal obedece tus órdenes y se anticipa a tus acciones. *Cohorte (Experto: Cazador).*
- ♦ **Catalejo:** Un tubo de bronce con lentes que permiten la visión a larga distancia. *Plegable. Se puede acoplar a un fusil.* [**CARGA 1**]



SAJADOR

Un guerrero peligroso e intimidante

En los bajos fondos de la Oscura hay criminales que toman lo que quieren usando la hoja letal de una espada o su presencia amenazante, capaz de paralizar a las personas. Son los sicarios, cobradores de deudas, asesinos a sueldo, rompepiernas y matones, comúnmente conocidos como Sajadores.

La crueldad y la amenaza de algo peor pueden resolver un problema cuando la sutileza falla. O al menos convertirlo en otro tipo de problema.

Si interpretas a un Sajador, obtienes PX cuando respondas a un desafío con violencia o coacción. Ve y dile a todos esos engreídos quién es el jefe. Y si no lo pillan, que hablen tus armas.

¿Tienes un código personal o una línea que no cruzarás? ¿Quieres ser el jefe o su sicario? ¿De dónde has sacado el gusto por la violencia y la coacción?

ACCIONES INICIALES



PELEAR



MANDAR

PLANTILLAS DE INICIO

Si quieres algún tipo de guía para asignar los cuatro puntos de acción y la capacidad especial, usa una de estas plantillas.

CAPITÁN. Analizar +2, Estudiar +1, Mandar +1. **Líder.**

CAZADOR DE DEMONIOS. Armonizar +2, Cazar +1, Estudiar +1. **Guerrero fantasmal.**

MATÓN. Influir +1, Mandar +1, Socializar +2. **No juegues conmigo.**

TERROR. Acechar +2, Destrozar +2. **Brutal.**

COMPAÑEROS Y RIVALES PELIGROSOS

- ♦ **Marlane**, pugilista. *¿Una luchadora de los reñideros o tu antigua entrenadora de boxeo?*
- ♦ **Chael**, matón feroz. *¿Miembro de una pandilla a la que perteneciste en el pasado o un agente independiente que una vez se cruzó en tu camino?*
- ♦ **Mercy**, asesina sin escrúpulos. *¿Una asesina de alquiler o una criminal de los bajos fondos especialmente letal?*
- ♦ **Grace**, extorsionista. *¿Una antigua compañera delincuente o una competidora actual?*
- ♦ **Sawtooth**, médico. *¿Un compañero durante la guerra o un carnicero que la cagó con tu tratamiento?*

CAPACIDADES ESPECIALES DEL SAJADOR

GUERRERO NATO

Puedes gastar tu **protección especial** para reducir el daño de un ataque en combate o para **esforzarte** durante una pelea.

Cuando uses esta capacidad, marca la casilla de protección especial en la hoja del libreto. Si «reduces el daño» que te acaban de infligir, el nivel del mismo disminuye en 1. Si usas esta capacidad para esforzarte, obtienes uno de los beneficios siguientes sin sufrir los 2 puntos de estrés: +1d, efecto +1, actuar a pesar del daño grave. Tu protección especial se restablece al comienzo de la fase de descanso.

BRUTAL

Tu violencia física desatada es una visión aterradora. **MANDAR** a un objetivo asustado te otorga **+1d**.

Cuando te pones violento transmites pavor a los que te rodean. Cada persona reaccionará de una manera. Algunas personas huirán de ti, otras se quedarán impresionadas y habrá quien responda con más violencia. El DJ determinará la respuesta de cada PNJ.

*Además, al **MANDAR** a alguien que está muerto de miedo (como resultado de esta capacidad o por otro motivo), te beneficias de +1d a la tirada.*

GUERRERO FANTASMAL

Puedes imbuir de energía espiritual tus manos, armas cuerpo a cuerpo o herramientas, lo cual te otorga **eficacia** cuando combatas a lo sobrenatural. Puedes forcejear con espíritus para inmovilizarlos y capturarlos.

¿Cómo haces para imbuirte de energía espiritual? ¿Cómo se manifiesta la energía? Cuando estés imbuido de energía podrás interactuar físicamente con fantasmas y entes espirituales que normalmente son etéreos al contacto.

GUARDAESPALDAS

Añade **+1d** a tu tirada de resistencia cuando **protejas** a un compañero de la banda. Además, tendrás **efecto +1** cuando busques información para anticipar posibles amenazas del momento presente.

*La maniobra de **proteger** a compañeros te permite enfrentarte a una consecuencia destinada a uno de ellos. Si decides resistir la consecuencia, esta capacidad te otorga +1d a la tirada de resistencia. Además, cuando analices una situación para buscar información sobre peligros ocultos o posibles atacantes, obtienes efecto +1, lo que te garantiza una información más detallada.*

LÍDER

Cuando quieras **MANDAR** a una **cohorte** en una situación de combate, esta continuará luchando cuando haya sido **devastada** (no se retirará por sufrir daño de nivel 3) y además obtendrá **efecto +1** y **protección 1**.

Esta capacidad hace que tus cohortes sean más efectivas en la batalla y también les permite resistir el daño mediante el uso de protección. Mientras las lideres, tus cohortes lucharán hasta que sufran un daño mortal (nivel 4) o les ordenes que se detengan. ¿Cómo inspiras tal valentía en la batalla?

Consulta la página 96 para saber más sobre cohortes.

MULA

Tu límite de carga es más alto. Ligero: 5. Normal: 7. Pesado: 8.

Esta habilidad es estupenda para usar protección pesada y cargar con un arma pesada sin llamar mucho la atención. Como el equipo específico para cada operación se escoge sobre la marcha, tener más capacidad de carga proporciona más opciones para ser creativo a la hora de lidiar con los problemas que surjan en un golpe.

NO JUEGUES CONMIGO

Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes cosas: realizar una hazaña de fuerza física que raye en lo sobrehumano o enfrentarte cuerpo a cuerpo contra una pequeña pandilla en igualdad de condiciones.

Cuando te esfuerces para activar esta capacidad, obtienes uno de los beneficios normales (+1d, efecto +1, etcétera) además de esta capacidad especial.

Si realizas una hazaña que raye en lo sobrehumano, podrás romper un arma de metal con las manos, placar a un caballo al galope, levantar un gran peso, etcétera.

Si te enfrentas a una pequeña pandilla en igualdad de condiciones, no sufrirás el efecto reducido debido a la escala del enemigo (hasta un máximo de seis personas).

VIGOROSO

Te recuperas del daño más rápido de lo normal. Rellena un sector de tu reloj de curación, que pasará siempre a estar así. Recibe también **+1d** en las tiradas de tratamientos curativos.

Tu reloj de curación se convierte en un reloj de 3 sectores y recibes un dado de bonificación cuando te recuperes.

OBJETOS DEL SAJADOR

- ◆ **Arma de cuerpo a cuerpo de calidad:** Un arma de cuerpo a cuerpo de excelente factura; elige cuál. *¿Es un arma estándar bien diseñada, como una daga perfectamente equilibrada, o algo exótico, como un sable de duelo iruviano o una maza de guerra con bandas de metal?* [**CARGA 1**]
- ◆ **Arma pesada de calidad:** Un arma de cuerpo a cuerpo a dos manos de excelente factura; elige cuál. *Un martillo de guerra, un espadón, una pica militar, un hacha de combate, etcétera. Un arma pesada tiene más alcance y golpea con más fuerza que un arma estándar, otorgando eficacia cuando la fuerza o el alcance del arma sea un factor a tener en cuenta.* [**CARGA 2**]
- ◆ **Arma o herramienta disuasoria:** Un arma de mano o herramienta de aspecto aterrador. *Este objeto aumenta el efecto cuando intimides a alguien, pero no inflige más daño en combate.* [**CARGA 1**]
- ◆ **Esposas con cadena:** Unas grandes esposas con cadenas, adecuadas para contener a un prisionero. *¿Es un recuerdo de una estancia con los casacas azules?* [**CARGA 0**]
- ◆ **Frasco de esencia de furia:** Una sola dosis mejora en gran medida la fuerza del usuario y su resistencia al dolor, además de incitarle una violencia irracional durante varios minutos. *El DJ modificará tu situación y efecto cuando luches bajo los efectos de la esencia de furia. Además, sufres dos consecuencias: «No distinguir a los amigos de los enemigos» y «No parar hasta que todos estén destrozados».* Puedes resistirte a ambos, como siempre. [**CARGA 0**]



SANGUIJUELA

Un saboteador y una mente analítica

El mundo está construido sobre la industria, y lo mismo ocurre en los bajos fondos. Las Sanguijuelas son los criminales que sintetizan drogas, refinan esencias arcanas, construyen bombas, vendan heridas y forjan las herramientas necesarias para el crimen. Y saber cómo se fabrican las cosas implica saber cómo romperlas.

Si interpretas a una Sanguijuela, obtienes PX cuando respondas a un desafío con tu habilidad técnica o sembrando el caos. Duskwall es una ciudad cuajada de maquinaria industrial, chispas, tuberías y sistemas eléctricos para que puedas sabotear o modificar para tus propósitos. Saca las herramientas y ensúciate las manos.

El amplio entrenamiento al que se somete una Sanguijuela no es común entre los desharrapados de las clases que habitan los bajos fondos. ¿Cómo aprendiste tus artes? ¿Qué cara de la moneda prefieres, la creación y la restauración, o el caos y la destrucción?

ACCIONES INICIALES



TRASTEAR



DESTROZAR

PLANTILLAS DE INICIO

Si quieres algún tipo de guía para asignar los cuatro puntos de acción y la capacidad especial, usa una de estas plantillas.

BRUJA. Armonizar +2, Estudiar +2. Alquimista.

DOCTOR. Afinar +1, Estudiar +2, Socializar +1. Médico.

VÍBORA. Acechar +2, Influir +2. Venenoso.

ZAPADOR. Analizar +2, Destruir +1, Estudiar +1. Saboteador.

COMPAÑEROS Y RIVALES INTELIGENTES

- ◆ **Stazia**, boticaria. *¿Una antigua criminal que se reformó entrando en el negocio alquímico o todo lo contrario?*
- ◆ **Veldren**, psiconauta. *¿Un adicto demasiado perjudicado como para no volver a estar lúcido nunca más o un explorador de reinos psicodélicos de más allá de la mera experiencia mortal?*
- ◆ **Eckerd**, ladrón de cadáveres. *¿Una buena fuente de «materia prima»?*
- ◆ **Jul**, proveedor de sangre. *¿Tiene más clientes extraños?*
- ◆ **Malista**, sacerdotisa. *¿Para qué dios olvidado oficia servicios?*

CAPACIDADES ESPECIALES DE LA SANGUIJUELA

ALQUIMISTA

Cuando **inventes** o **fabriques** una creación de características *alquímicas*, obtienes un **+1 al nivel de resultado** en la tirada (1-3 se convierte en un 4/5, etcétera). Comienzas conociendo una fórmula especial.

*Sigue el procedimiento de **Inventar** con ayuda del DJ (página 224) para definir tu primera fórmula alquímica especial.*

ANALISTA

Si tienes en marcha proyectos a largo plazo que tengan que ver con investigar, aprender fórmulas nuevas o diseñar un plan, puedes **rellenar dos sectores** de un reloj de uno de esos proyectos, o un sector de dos relojes, durante la fase de descanso.

ARTIFICIERO

Cuando **inventes** o **fabriques** una creación con características de *tecnología de chispa*, obtienes un **+1 al nivel de resultado** en la tirada (1-3 se convierte en un 4/5, etcétera). Comienzas conociendo un diseño especial.

*Sigue el procedimiento de **Inventar** con el DJ (página 224) para definir tu primer diseño de chispa.*

FORTALEZA

Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia de fatiga, debilidad o efectos alquímicos, o para **esforzarte** cuando trabajes utilizando habilidades técnicas o manipulando sustancias alquímicas.

Marca la casilla de protección especial en la hoja del libreto cuando uses esta habilidad. Si «resistes una consecuencia» del tipo apropiado, la evitas por completo. Si usas esta capacidad para esforzarte, obtienes uno de los beneficios siguientes sin sufrir los 2 puntos de estrés: +1d, efecto +1, actuar a pesar del daño grave. Tu protección especial se restablece al comienzo de la fase de descanso.

MÉDICO

Puedes **TRASTEAR** el estado de huesos, sangre y humores corporales para tratar heridas o estabilizar a los moribundos. Puedes **ESTUDIAR** una enfermedad o un cadáver. Todos los de tu banda (incluido tú) añaden **+1d** a sus tiradas de **tratamientos curativos**.

*El conocimiento de la anatomía y la medicina es algo raro y esotérico en Duskwall. Cualquier intento de realizar un tratamiento sin esta capacidad puede fallar o empeorar las cosas. Puedes usar esta capacidad como primeros auxilios (tirando **TRASTEAR**) para que el paciente ignore una penalización por daño durante una o dos horas.*

PROTECCIÓN FANTASMAL

DESTROZAR un área con sustancias arcanas la deja yerma para cualquier otro uso y convierte el lugar en un anatema o algo tentador para los espíritus (a tu elección).

Los espíritus harán todo lo posible para evitar un área convertida en anatema y sufrirán un gran tormento si son obligados a entrar. Por el contrario, buscarán y permanecerán en un área que los atraiga y sufrirán un gran tormento si son obligados a abandonarla. El efecto dura varios días si el área es del tamaño de una habitación pequeña. Los espíritus más poderosos o preparados pueden tirar su calidad o magnitud arcana para ver si son capaces de resistir el efecto.

SABOTEADOR

Puedes **DESTROZAR** de forma mucho más sigilosa de lo habitual y el daño no será fácilmente visible en una inspección fortuita.

Perforas cosas, las derrites con ácido, hasta puedes amortiguar el sonido de los explosivos; todo será muy silencioso y extremadamente difícil de advertir.

VENENOSO

Te has vuelto inmune a una droga o un veneno (elige uno de entre todos los que lleves en la bandolera). Puedes **esforzarte** para secretarlo a través de tu piel o saliva o exhalarlo en forma de vapor.

Cuando te esfuerces para activar esta capacidad, obtienes uno de los beneficios normales (+1d, efecto +1, etcétera) además de esta capacidad especial.

Debes escoger un tipo de droga o veneno cuando adquieras esta capacidad. Puedes cambiar el tipo de droga o veneno completando un proyecto a largo plazo. Solo se puede elegir una droga o veneno; no puedes ser inmune a ninguna esencia, aceite u otra sustancia alquímica.

OBJETOS DE LA SANGUIJUELA

- ◆ **Herramientas de calidad:** Un conjunto de herramientas de buena factura para el trabajo mecánico más delicado. Una lupa de joyero. Aparatos de medición. [CARGA 1]
- ◆ **Herramientas de destrucción de calidad:** Un conjunto de herramientas especializadas para el sabotaje y la destrucción. Un taladro pequeño y potente. Un mazo y picas de acero. Una palanca. Una batería electroplasmática, abrazaderas y alambre. Frascos de ácido. Una cortadora de chispa y un tanque de combustible. [CARGA 2]
- ◆ **Cerbatana y dardos, jeringas:** Un pequeño tubo y dardos que pueden llenarse con frascos alquímicos. Jeringas vacías. [CARGA 0]
- ◆ **Bandolera:** Una correa que rodea todo el cuerpo y equipada con bolsas especialmente acolchadas para contener tres agentes alquímicos o bombas de chispa. Cuando emplees un producto alquímico o una bomba de la bandolera, elige uno de la lista (o una de tus propias fórmulas). Consulta la página 226 para saber más sobre productos alquímicos y bombas. *Puedes rellenar automáticamente tu bandolera durante la fase de descanso siempre y cuando sea razonable que tengas acceso a un proveedor o taller.* [CARGA 1]
- ◆ **Artilugios:** Puedes crear artilugios durante la fase de descanso usando **TRASTEAR** y las herramientas y materiales adecuados. Consulta «Artilugios» en la página 227. *Anota cuánta carga ocupa cada artilugio que vayas a utilizar durante una operación.* [CARGA 1+]

ACEITE DE FLOTAR
 ACEITE DE ATADURA
 ACEITE ÍGNEO
 ALKAHEST
 AZOGUE
 BOMBA DE HUMO
 CHISPA (DROGA)
 GRANADA
 POLVOS
 ASFIXIANTE
 POLVOS DE TRANCE
 VENENO DE
 CEGUERA
 VENENO FUEGO
 DE CALAVERA
 VENENO
 PARALIZANTE



SUSURRO

Un adepto de lo arcano y médium

Duskwall es un lugar embrujado, plagado de espíritus malvados y consumidos por la venganza, astutos demonios que manipulan a los humanos para sus propios propósitos inescrutables y horrores aún más extraños que acechan en el espacio más allá de la vista y la razón. Entrar en este mundo sombrío sin conocimiento de lo arcano y lo oculto es como entrar desarmado en la guarida del enemigo. Los Susurros son los centinelas que vigilan la oscuridad más grande, mirando al vacío para que otros no tengan que hacerlo.

Si interpretas a un Susurro, obtienes PX cuando respondas a un desafío con tus conocimientos o poderes arcanos. Busca las fuerzas extrañas y oscuras para doblarlas a tu voluntad. Si estás dispuesto a enfrentarte al trauma que suponen las estresantes capacidades arcanas, eliminarás poco a poco partes de ti mismo para reemplazarlas por poder.

¿Por qué seguiste el camino del Susurro? ¿Cómo desarrollaste tus habilidades? ¿Tienes un talento natural, estudiaste y practicaste por tu cuenta, o tuviste un mentor?

ACCIONES INICIALES



ESTUDIAR



ARMONIZAR

PLANTILLAS DE INICIO

Si quieres algún tipo de guía para asignar los cuatro puntos de acción y la capacidad especial, usa una de estas plantillas.

INVOCADOR. Analizar +2, Estudiar +1, Mandar +1. **Imposición.**

SECTARIO. Mandar +2, Socializar +2. **Ocultista.**

CANALIZADOR. Destrozar +2, Pelear +2. **Tempestad.**

ERUDITO OSCURO. Estudiar +1, Socializar +1, Trastear +2. **Ritual.**

COMPAÑEROS Y RIVALES EXTRAÑOS

- ◆ **Nyryx**, fantasma poseedor. *¿Una fuente para encontrar objetivos o un espíritu que escapó de tu servicio?*
- ◆ **Scurlock**, vampiro. *¿Un mentor o un rival mortal?*
- ◆ **Setarra**, una demonio. *¿Tu socia en alguna oscura empresa o una entidad que controlaste en el pasado y que ahora busca venganza?*
- ◆ **Quellyn**, bruja. *¿Una experta sanadora y vidente o una estudiante tuya que se marchó resentida?*
- ◆ **Flint**, traficante de espíritus. *¿Una fuente de suministros arcanos inusuales o un rival en el mundo ocultista de Duskwall?*

CAPACIDADES ESPECIALES DEL SUSURRO

IMPOSICIÓN

Puedes **ARMONIZAR** con el campo fantasmal para obligar a un fantasma cercano a aparecerse y obedecer una orden. No puedes sentir terror sobrenatural por un fantasma que hayas convocado o al que intentes imponerte, aunque tus aliados son otro cantar.

*El DJ te dirá si percibes algún fantasma cerca. Si no lo sientes, puedes buscar información (tal vez con **ANALIZAR**, **ARMONIZAR** o **ESTUDIAR**) para intentar localizar uno. Lo normal es que un fantasma quiera satisfacer su necesidad de esencia de vida y vengarse. Si te impones al fantasma, puedes darle una orden general o específica, pero cuanto más general sea (como «protégeme»), más tenderá a interpretarla bajo el filtro de sus propios deseos. Tu control sobre el fantasma dura hasta que se cumpla la orden o hasta que haya transcurrido un día, lo que ocurra primero.*

MENTE FANTASMAL

Eres consciente en todo momento de la presencia de entidades sobrenaturales. Añade **+1d** siempre que estés **buscando información** sobre lo sobrenatural, no importa cómo lo hagas.

MÉTODOS EXTRAÑOS

Cuando **inventes o fabriques** una creación de características arcanas, obtienes un **+1 al nivel de resultado** (1-3 se convierte en un 4/5, etcétera). Comienzas conociendo un diseño arcano.

*Sigue el procedimiento de **Inventar** con el DJ (página 224) para definir tu primer diseño arcano.*

OCULTISTA

Conoces los métodos secretos de **SOCIALIZAR** con poderes antiguos, dioses olvidados o demonios. Cuando hayas contactado con una entidad, añade **+1d** para **MANDAR** a sus adoradores.

***SOCIALIZAR** con una entidad determinada puede requerir preparaciones especiales o viajes a un lugar específico. El DJ te dirá cuáles son los requisitos. El dado de bonificación a **MANDAR** cuando interactúes con sus adoradores responde a que puedes demostrar un conocimiento secreto de esa entidad o influencia sobre ella.*

PROTEGIDO

Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia sobrenatural o para **esforzarte** cuando te enfrentes a fuerzas arcanas o las emplees.

Marca la casilla de protección especial en la hoja del libreto cuando uses esta habilidad. Si resistes una consecuencia, la anulas o reduces su gravedad. Si usas esta capacidad para esforzarte, obtienes uno de los beneficios siguientes sin sufrir los 2 puntos de estrés: +1d, efecto +1, actuar a pesar del daño grave. Tu protección especial se restablece al comienzo de la fase de descanso.

RITUAL

Conoces los métodos arcanos necesarios para realizar un ritual de hechicería. Puedes **ESTUDIAR** un ritual ocultista (o crear uno nuevo) para convocar un efecto o un ser sobrenatural. Comienzas sabiendo un ritual.

A menos que poseas esta capacidad especial, el estudio y la práctica de rituales te dejan completamente desvalido ante los poderes que convocas. No se recomienda realizarlos en tales condiciones.

Consulta «Rituales» en la página 222 para saber más.

TEMPESTAD

Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes cosas: *descargar un rayo y usarlo como arma en un ataque; convocar una tormenta en las cercanías (lluvia torrencial, vientos huracanados, niebla espesa, heladas y nieve, etcétera).*

Cuando te esfuerces para activar esta capacidad, obtienes uno de los beneficios normales (+1d, efecto +1, etcétera) además de esta capacidad especial.

*Cuando descargues un rayo como un ataque, el DJ describirá el grado de efecto y cualquier daño colateral significativo. Si descargas el rayo en combate contra un enemigo que te esté amenazando, aún puedes hacer una tirada de acción en la refriega (generalmente con **ARMONIZAR**).*

*El DJ también describirá el grado de efecto cuando convoques una tormenta. Si estás usando este poder como tapadera o distracción, se tratará de una maniobra de **preparación** de trabajo en equipo usando **ARMONIZAR**.*

VOLUNTAD DE HIERRO

Eres inmune al terror que produce la visión de algunas entidades sobrenaturales. Añade +1d cuando hagas una **tirada de resistencia** con **VOLUNTAD**.

Esta capacidad impide que te quedes paralizado cuando te enfrentes a cualquier tipo de entidad sobrenatural o algún extraño suceso ocultista.

OBJETOS DEL SUSURRO

- ◆ **Lazo relámpago de calidad:** Un extenso palo a dos manos con un gran anillo de grueso cable en el extremo y conectado a un condensador electroplasmático. Se puede usar para atrapar a un espíritu y arrastrarlo hasta una botella espiritual. *Este lazo hecho a medida se pliega de forma compacta hasta reducirse a 1 de carga, a pesar de usarse a dos manos.* [**CARGA 1**]
- ◆ **Máscara espiritual de calidad:** Un objeto arcano que permite a un usuario entrenado ver energías sobrenaturales en gran detalle. También ofrece alguna medida de protección contra posesiones fantasmales. Cada máscara espiritual es única. *¿Cómo es la tuya? ¿Qué la hace extraña e inquietante?* [**CARGA 1**]
- ◆ **Botellas espirituales (2):** Un artilugio arcano que se utiliza para atrapar espíritus. Consiste en un cilindro metálico cristalino del tamaño de una hogaza de pan. [**CARGA 11**]
- ◆ **Llave fantasmal:** Un artilugio arcano que puede abrir puertas fantasmales. *Hay un eco de toda la ciudad, a través de todas las edades, atrapado en el campo fantasmal. A veces se puede encontrar una puerta para acceder a ese lugar.* [**CARGA 0**]
- ◆ **Amuleto espantademonios:** Una baratija arcano que los demonios prefieren evitar. [**CARGA 0**]

OBJETOS NORMALES

Una o dos armas blancas: Puedes llevar un sencillo cuchillo de combate. O dos espadas curvas. O un estoque y un estilete. O un gran cuchillo de carnicero. [CARGA 1]

El arma que elijas puede reflejar tu legado:

En el norte (Akoros y Skovlan), las armas blancas suelen ser grandes, pesadas y de un solo filo.

Los señores de los caballos de Severos prefieren las lanzas en las batallas, pero para el combate personal llevan unas dagas de doble filo muy peculiares, de hojas muy anchas y a menudo talladas de formas muy intrincadas con historias familiares.

Los corsarios de las Islas Daga llevan a menudo hojas estrechas y ligeras, adecuadas para dar rápidas estocadas, como el estoque y el estilete.

En Iruvia son comunes las hojas curvas, afiladas en el borde exterior (como un sable) o en el borde interior (como una hoz).

Cuchillos arrojadizos: Seis cuchillos pequeños y ligeros. [CARGA 1]

Una pistola: Un arma de fuego de retrocarga y un solo disparo. Devastadora a 15 metros, pero lenta en recargar. [CARGA 1]

Un arma grande: Un arma diseñada para utilizarse a dos manos. Un hacha de guerra, un espadón, un martillo de guerra o un arma de asta. Un fusil de caza. Un trabuco. Un arco o ballesta. [CARGA 2]

Un arma inusual: Una curiosidad o una herramienta convertida en un arma. Un látigo, un mayal, un hacha, una pala, un trozo de cadena, un abanico de bordes afilados, botas con punta de acero. [CARGA 1]

Protección: Una túnica gruesa de cuero, guantes y botas reforzados. [CARGA 2]

+Pesada: Añadir una cota de malla, placas de metal y un casco. [CARGA 3]
La carga se suma a la protección normal y supone un total de carga 5.

Equipo de robo: Un conjunto de ganzúas. Una pequeña palanca. Frascos

de aceite para silenciar las bisagras chirriantes. Una bobina de alambre y anzuelos de pesca. Una pequeña bolsa de arena fina. [CARGA 1]

Equipo de escalada: Una bobina grande de cuerda. Una bobina pequeña de cuerda. Ganchos de agarre. Una bolsa pequeña de polvo de tiza. Un arnés de escalada con nudos y anillas de metal. Un conjunto de pitones de hierro y un mazo pequeño. [CARGA 2]

Documentos: Una colección de finos volúmenes sobre gran variedad de temas, incluido un registro de la nobleza, los comandantes de la Guardia Urbana y otros ciudadanos notables. Papeles en blanco, un frasco de tinta, una pluma. Varios mapas interesantes. [CARGA 1]

Utensilios arcanos: Un frasco de mercurio. Una bolsa de sal negra. Un ancla espiritual en forma de pequeña piedra. Una botella espiritual. Un frasco de electroplasma diseñado para romperse y rociarlo todo en el impacto. [CARGA 1]

Suministros de subterfugio: Kit de maquillaje teatral. Una selección de documentos en blanco listos para ser usados por un falsificador. Bisuterías. Una capa reversible y un sombrero distintivo. Una insignia municipal falsificada. [CARGA 1]

Herramientas de demolición: Una almadena y picos de hierro. Taladro pesado. Palanca. [CARGA 2]

Herramientas de ajuste: Un surtido de herramientas para el trabajo mecánico delicado: lupa de joyero, pinzas, un pequeño martillo, alicates, destornillador, etcétera. [CARGA 1]

Linterna: Una sencilla linterna de aceite, una fantástica lámpara electroplásmica u otra fuente de luz. [CARGA 1]

Amuleto espantaesíritus: Una pequeña baratija arcana que los fantasmas prefieren evitar. [CARGA 0]

LA LETRA PEQUEÑA

Si quieres incluir ventajas por detalles específicos de tus objetos (alcance, velocidad, etcétera), considera aceptar **Pactos con el Diablo** relacionados con los mismos.

«Puedes añadir +1d con tu lanza si sigues retrocediendo para mantenerlo a raya, pero así saldrás a la calle y la gente verá lo que está pasando».

«Puedes añadir +1d con tu daga para clavarla repetidamente si estás muy cerca, pero acabarás totalmente cubierto de sangre. No podrás ocultar las manchas a los invitados de la fiesta».

Piensa también en cómo afecta este elemento a tu **situación** y/o **efecto**. Si forcejeas desarmado contra un matón que está empuñando una espada, tu situación probablemente será desesperada. Si el matón intenta abalanzarse sobre ti cuando sacas la pistola, tu situación probablemente será controlada.

Sopesa los detalles que te interesen al considerar la situación y el efecto.





CAPÍTULO 3

LA BANDA

CREAR UN PATRIMONIO

La banda se puede haber formado de muchas maneras, pero todos sus miembros tienen algo en común: consideran que deben crear un patrimonio que perdure mucho tiempo, más allá de sus fundadores. La intención que compartes con tus socios a la hora de crear la banda es construir algo que (con suerte) sobreviva y prospere cuando hayan finalizado vuestras carreras criminales. Por esta razón hay una hoja para la banda, para registrar su desarrollo, crecimiento e influencia.

En cierto sentido, la banda es la figura central de las historias que vamos a contar sobre los bajos fondos de Doskvol. Los criminales vienen y van, quemados por los traumas o asesinados, perdidos para siempre en sus vicios o, si tienen mucha suerte, retirados cómodamente. Pero la banda continúa. Se le inyecta sangre nueva, otros personajes con otras perspectivas y motivaciones, más historias que contar.

En este capítulo aprenderás los tipos de bandas que hay en el juego y cómo crear un equipo que se adapte al tipo de aventuras criminales que todos los jugadores estén deseando experimentar.

Página anterior: Muchos grupos de delincuentes establecen sus guaridas en los antiguos canales subterráneos que hay debajo de Doskvol.

CREACIÓN DE LA BANDA

ESCOGER EL TIPO DE BANDA

El tipo de banda que escojáis determinará la naturaleza de los golpes que va a realizar, así como una selección de las capacidades especiales que propiciarán ese tipo de acciones. Los tipos de bandas no están pensados para ser restrictivos: una banda de Contrabandistas puede participar algunas veces en actividades de extorsión, como hacen habitualmente los Bravos, o los robos, como las Sombras. Sin embargo, la principal actividad de cada tipo de banda es la que desempeña de forma más frecuente para ganar **MONEDAS** y los PX necesarios para mejorar. Hay seis tipos diferentes de banda para elegir.

ASESINOS

Asesinos de alquiler. Realizan «accidentes», desapariciones, asesinatos y secuestros.

BRAVOS

Mercenarios y matones. Combaten, extorsionan y realizan sabotajes y atracos.

BUHONEROS

Proveedores de vicios. Garantizan las ventas confidenciales, demostraciones de fuerza y eventos sociales.

CONTRABANDISTAS

Realizan entregas clandestinas, controlan el territorio y hacen expediciones fuera de la ciudad.

SECTA

Acólitos de un dios olvidado. Adquieren artefactos y realizan augurios, consagraciones y sacrificios.

SOMBRAS

Ladrones y espías. Ejecutan robos y hacen espionaje, atracos y sabotajes.

El tipo de banda actúa como el libreto de los personajes y representa la visión que los bajos fondos de Doskvol tienen de ella. Las demás facciones criminales y los casacas azules ven a la banda como «asesinos» o «una secta», por ejemplo, y actúan en consecuencia.

¡El tipo de banda es una decisión muy importante! Es la forma que tiene el grupo de expresar el tipo de golpes que quiere llevar a cabo. Detalla más la partida, desde «cometer crímenes» hasta «contrabando de esencias espirituales ilegales», ayudando al DJ en la tarea de focalizar los elementos más relevantes de la ambientación en lugar de tener que sopesar todas las posibilidades. El grupo debe elegir el tipo de banda que le guste a todo el mundo. Expresa tus preferencias como jugador. Vas a pasar muchas horas jugando, así que si no estás entusiasmado con alguna de las opciones, dílo.

Una vez elegido el tipo de banda, tomad la hoja de banda correspondiente y anotad las elecciones que se describen a continuación.

La banda comienza con 2 **MONEDAS** en sus arcas (lo que queda de los ahorros de los PJ). Sois de **Nivel 0**, con **apoyo fuerte** y **0 REP**.

ESCOGER LA REPUTACIÓN INICIAL Y UNA GUARIDA

Vuestro equipo acaba de formarse y ha adquirido una guarida. ¿Cuál será su reputación inicial entre las facciones de los bajos fondos, si tenemos en cuenta el grupo de personajes y sus andanzas previas? Escoged una de la lista que aparece a la derecha o cread una nueva.

La banda gana PX si sigue los designios de su reputación, que sirve como guía del tipo de acciones más adecuadas en la partida. ¿Seréis tan audazmente ambiciosos como para centraros en objetivos de un Nivel superior? ¿Llevaréis a cabo golpes temerarios que otras personas puedan encontrar demasiado arriesgados? ¿Estáis interesados en los elementos más extraños de la Oscura?

También tenéis que establecer la **guardida** de la banda en algún lugar. Como empezáis a Nivel 0, es probable que se trate de un lugar muy modesto o abandonado. Escoged uno de los siguientes o cread uno nuevo:

AMBICIOSA
BRUTAL
EXTRAÑA
HONORABLE
PERSPICAZ
PROFESIONAL
SUTIL
TEMERARIA

- ◆ Una **gruta medio inundada** en los laberínticos canales subterráneos de la ciudad.
- ◆ Una **torre de vigilancia abandonada** que se erige sobre una antigua muralla medio derruida.
- ◆ Los **discretos cuartos traseros** de un comercio.
- ◆ Una **pequeña casa abandonada** al final de un camino oscuro.
- ◆ Una **cabaña destartalada con el techo de chapa** y encaramada en una azotea.
- ◆ Un **vagón abandonado** que se oxida sobre unas vías cubiertas de vegetación.

Consultad el mapa de Doskvol en la página 254 y escoged el distrito en el que se encuentra la guardida. ¿Está en algún área abandonada de un distrito rico o es una más de las casuchas pobres de una zona indigente? Una buena elección es Pata de Cuervo, más conocido por sus pandillas callejeras y la actividad del mundillo criminal.

ESTABLECER EL TERRITORIO DE CAZA

Aunque la banda es nueva, ya tiene elegida una pequeña porción del distrito como su **territorio de caza**, el área que frecuentáis en busca de golpes y que conocéis bien. El territorio de caza no tiene que estar en el mismo distrito que la guardida. Es un área pequeña, de tan solo tres o cuatro manzanas, pero conllevará la invasión del territorio de alguna otra facción. La ciudad está completamente repartida entre facciones más grandes y fuertes, así que el DJ os dirá qué facción reivindica sus derechos sobre el área y entonces decidiréis cómo tratar con ella:

- ◆ Pagarles. Les entregáis 1 **MONEDA** a cambio del espacio donde trabajar.
- ◆ Pagar 2 **MONEDAS** a la facción como muestra de respeto y obtener +1 de **estatus** con ellos.
- ◆ Quedaros con el dinero y sufrir -1 de **estatus** con esa facción.

El territorio de caza es útil para un tipo concreto de operación criminal. Cada tipo de banda tiene una lista diferente de operaciones para sus territorios de caza. Por ejemplo, las opciones de los Asesinos son Accidente, Asesinato, Desaparición o Secuestro. Escoge una de ellas como la preferente.

Cuando os preparéis para ejecutar una operación del tipo elegido en vuestro territorio de caza, añadís +1d a cualquier tirada de **buscar información** y os beneficiáis de una **tarea adicional en la fase de descanso** para realizar dicha operación. De esa forma es más fácil descubrir una oportunidad, adquirir un activo que pueda ser necesario para el trabajo, encontrar a un cliente apropiado, etcétera.

Cuando la banda adquiera **territorio** (consulta la página 45) también expande el tamaño y/o tipo de su territorio de caza. Detallad la nueva área y/o métodos con la ayuda del DJ.

ESCOGER UNA CAPACIDAD ESPECIAL

Echad un vistazo a las capacidades especiales para la banda y escoged una. Si no sabéis cuál elegir, tomad la primera de la lista, que es una buena opción para empezar. Es importante elegir una capacidad especial que le entusiasme a todo el mundo. Se pueden adquirir más capacidades especiales a medida que se ganen más PX.

La elección de una capacidad especial es, al igual que al elegir el tipo de banda, la reputación, la guarida y el territorio de caza, otra oportunidad de centrar el juego en un rango más específico de posibilidades. En lugar de jugar con una banda de criminales genéricos, lo hacéis con *Asesinos*, que son *temerarios*, tienen su guarida en la *antigua torre de vigilancia*, su territorio de caza está en *Pata de Cuervo*, *cruzando el puente del puerto*, prefieren el asesinato y tienen la capacidad especial **LETALES**. Son muchos elementos con los que trabajar, pero permiten que la partida tenga una dirección clara desde el principio.

ASIGNAR MEJORAS A LA BANDA

Una mejora es un activo valioso que resulta de ayuda para la banda, como un barco o una pandilla (consulta las descripciones completas en la página siguiente). Cada tipo de banda tiene algunas **mejoras** seleccionadas de antemano que se adaptan bien a ella, como **Entrenamiento en Destreza** y una **pandilla** de Matones para la banda de Bravos.

Podéis añadir **dos mejoras adicionales** a la nueva banda, así que tendréis un total de cuatro al inicio del juego. Podéis elegir entre las mejoras específicas disponibles para vuestro tipo de banda o las mejoras generales que aparecen en la hoja de banda. *Por ejemplo, podéis adquirir la mejora de «Sanctasancτόrum» para la Secta como una de las opciones y también «Entrenamiento en Destreza» como la otra opción.*

Cuando escojáis las dos mejoras, el DJ os dirá qué dos facciones se verán necesariamente afectadas por vuestra elección:

- ♦ Una facción os ayuda a obtener una mejora porque sois de su agrado. Obtenéis **+1 de estatus** con esa facción, pero tenéis la opción de gastar 1 **MONEDA** para recompensar su bondad y obtener un **+1 de estatus** adicional con esa facción.
- ♦ Una facción fue perjudicada por culpa de vuestra mejora. No sois de su agrado. Obtenéis **-2 de estatus** con esa facción, pero tenéis la opción de gastar 1 **MONEDA** para compensar sus pérdidas, en cuyo caso obtendréis **-1 estatus** con esa facción.

Se pueden adquirir más mejoras a medida que se ganen PX; consulta «Mejoras» en la página 48.

ESCOGER UN CONTACTO PREFERIDO

Consultad la lista de posibles contactos en la hoja de la banda. Escoged uno que sea un amigo íntimo, un viejo aliado o un socio de vuestras actividades criminales. El DJ os dirá qué dos facciones se verán necesariamente afectadas por vuestra elección:

- ♦ Una facción tiene buena relación con el contacto y obtenéis **+1 de estatus** con ella.
- ♦ Una facción tiene mala relación con el contacto y obtenéis **-1 de estatus** con ella.

Podéis determinar que estas facciones están especialmente interesadas en el contacto y que por lo tanto la variación de estatus sea de **+2** y **-2**, respectivamente.

MEJORAS PARA LAS BANDAS

- ◆ **APOSENTO:** La guarida incluye aposentos para la banda. Si no se elige esta mejora, cada PJ tendrá que dormir en otro lugar, donde será más vulnerable.
- ◆ **CALIDAD:** Cada mejora aumenta el **nivel de calidad** de todos los objetos de los PJ de ese tipo, aumentando la establecida por el Nivel de la banda y los objetos de calidad. Es posible mejorar la calidad de **documentos**, **equipo** (de robo y escalada), **utensilios** arcanos, **suministros** de subterfugio, **herramientas** (de demolición y ajuste) y **armas**.
Por ejemplo, si sois de Nivel 0 y tienes unas ganzúas de calidad (+1) y la mejora de Calidad para el equipo (+1), podrías enfrentarte a una cerradura de Nivel II de calidad en igualdad de condiciones.
- ◆ **CÁMARA ACORAZADA:** La guarida cuenta con una cámara acorazada que incrementa la capacidad de almacenamiento hasta 8 **MONEDAS**. Una segunda mejora aumenta la capacidad hasta 16 **MONEDAS**. Se puede usar una sección separada de la cámara como celda para prisioneros.
- ◆ **COCHERA:** La banda posee un carruaje, dos cabras para tirar de él y un establo. Una segunda mejora añade protección al carruaje y cambia las cabras por ejemplares mayores y más rápidos. *Los caballos son muy raros en Doskvol y la mayoría de los carruajes de la ciudad usan las grandes cabras akorosianas como animal de tiro.*
- ◆ **COHORTE:** Una cohorte es una pandilla o un PNJ experto que trabaja para la banda. Consulta las páginas siguientes para saber más sobre las cohortes.
- ◆ **EMBARCADERO:** La banda posee un bote, un muelle de atraque en un canal y un pequeño cobertizo para almacenar suministros de navegación. Una segunda mejora añade

protección al bote y aumenta la capacidad de carga.

- ◆ **ENTRENAMIENTO:** Si la banda tiene una mejora de Entrenamiento, los miembros que entrenen un contador de PX concreto (**DESTREZA**, **PERSPICACIA**, **VOLUNTAD** o los PX del libreto) ganarán 2 PX en lugar de 1. Esta mejora te ayuda a mejorar rápidamente. Consulta «Mejoras» en la página 48.

Si tenéis Entrenamiento en Destreza, obtendrás 2 PX en el contador DESTREZA cuando lo entrenes durante la fase de descanso. Si tenéis Entrenamiento en el libreto, anota 2 PX en el contador del libreto cuando entrenes.

- ◆ **GUARIDA OCULTA:** Tu guarida se halla en un lugar secreto y está oculta. Si alguna vez es descubierta, tendréis que usar dos tareas de la fase de descanso y un número de **MONEDAS** igual a vuestro Nivel para reubicarla en otro lugar secreto.
- ◆ **GUARIDA SEGURA:** La guarida tiene cerraduras, alarmas y trampas para detener a cualquier intruso. Una segunda mejora aumenta las defensas, incluyendo medidas arcanas que funcionan contra los espíritus. *Si alguna vez se ponen a prueba estas medidas, se puede tirar por el Nivel de la banda para ver cómo de bien detienen a un intruso.*
- ◆ **MAESTRÍA:** La banda tiene acceso a entrenamiento de nivel maestro. Ahora las acciones de los PJ pueden mejorar hasta nivel 4 (antes de adquirir esta mejora, el nivel máximo de una acción es 3). Esta mejora cuesta cuatro casillas.
- ◆ **TALLER:** La guarida tiene un taller con herramientas preparado para modificar artilugios y practicar alquimia, así como una pequeña biblioteca, documentos y mapas. Se pueden completar proyectos a largo plazo con estos activos sin salir de la guarida.

COHORTES

Una **cohorte** es una **pandilla** o un **experto** que trabaja para la banda. Para reclutar a una nueva cohorte es necesario gastar **dos mejoras** y llevar a cabo el siguiente proceso de creación.

CREAR UNA PANDILLA

Elegid un **tipo de pandilla** de la siguiente lista:

- ◆ **ADEPTOS:** Eruditos, mecánicos, ocultistas y alquimistas.
- ◆ **AMBULANTES:** Marineros, conductores de carruajes y carroñeros de las Tierras de la Muerte.
- ◆ **FURTIVOS:** Exploradores y ladrones.
- ◆ **MATONES:** Asesinos, pendencieros y peones.
- ◆ **TRUHANES:** Estafadores, espías y vividores.

La pandilla tiene la misma **escala** y **calidad** que el Nivel actual de la banda. Si esta aumenta su Nivel, aumenta también la escala y la calidad de la pandilla.

Si la banda es de Nivel 0, la pandilla tiene calidad 0 y escala 0 (1 o 2 personas). Cuando la banda sea de Nivel II, la pandilla tendrá calidad 2 y escala 2 (12 personas).

Algunas mejoras de banda añadirán la característica «Élite» a una pandilla, lo que supondrá +1d cuando hagan tiradas que tengan que ver con su tipo concreto. *Por ejemplo, si la banda es de Nivel I y tiene una pandilla de Matones de élite (+ 1d), tirarán 2d cuando intenten matar a un objetivo.*

CREAR UN EXPERTO

Anotad el **tipo de experto** (su área específica de experiencia). Podría tratarse de un *médico*, un *investigador*, un *ocultista*, un *asesino*, un *espía*, etcétera.

Un experto tiene una **calidad** igual al Nivel actual de la banda +1 y su escala es siempre 0 (1 persona). Los expertos aumentan de calidad cuando el Nivel de la banda aumente.

VENTAJAS Y DEFECTOS

Al crear una cohorte es necesario darle una o dos **ventajas** y el mismo número de **defectos**.

VENTAJAS

- ◆ **Independiente:** Se puede confiar en que la cohorte tomará buenas decisiones y actuará por propia iniciativa en ausencia de órdenes directas.
- ◆ **Leal:** La cohorte no puede ser sobornada ni puesta en vuestra contra.
- ◆ **Tenaz:** La cohorte no puede ser disuadida de realizar su tarea actual.
- ◆ **Temible:** El aspecto y la reputación de la cohorte son aterradores.

DEFECTOS

- ◆ **Desenfrenada:** La cohorte es un hatajo de borrachos, libertinos y pendencieros.
- ◆ **Principios:** La cohorte tiene una ética o valores que no traicionará.
- ◆ **Salvajes:** La cohorte es excesivamente violenta y cruel.
- ◆ **Volátil:** La cohorte no siempre está disponible debido a otras obligaciones, satisfacer sus vicios, etcétera.

MODIFICAR UNA COHORTE

Se puede añadir un **tipo adicional** a una pandilla o a un experto gastando dos mejoras de banda. Cuando una cohorte realice acciones de su tipo se usará el valor de calidad. De lo contrario, su calidad es 0. Una cohorte puede tener hasta dos tipos.

CÓMO USAR UNA COHORTE

Una cohorte enviada a lograr un objetivo hace una **tirada de calidad** para comprobar si lo ha conseguido. O bien, un PJ puede supervisar la maniobra como líder de una **acción en grupo**. Si diriges a la cohorte dando órdenes, tira **MANDAR**. Si participas en la acción como parte de la cohorte, tira la acción apropiada. La calidad de cualquier oposición relativa a la calidad de la cohorte afecta a la situación y al efecto de la acción.

*Los Sanguinarios quieren expulsar a los Trituradores del callejón donde están vendiendo chispa y envían a su pandilla de Matones para que les den una paliza. El DJ tira 2d por la calidad de los Matones y saca un 3. Los Matones regresan una hora más tarde, sangrando y llenos de moratones, y uno de ellos dice avergonzado: «Esos tíos son duros, jefe». El DJ inflige daño a la cohorte y esta falla su objetivo. Al día siguiente, Arcy regresa liderando una acción en grupo y tira sus 3d en **PELEAR**, que se suman a los 2d de los Matones. Arcy saca un 6 y esta vez les patean el culo a los Trituradores. Los han expulsado, al menos por el momento.*

DAÑO Y CURACIÓN DE COHORTES

Las cohortes sufren daño de forma similar a los PJ. Una cohorte puede sufrir cuatro niveles de daño:

1. **DEBILITADA.** El efecto de la cohorte se ve reducido.
2. **AFECTADA.** La cohorte opera con calidad reducida (-1d).
3. **DEVASTADA.** La cohorte no puede hacer nada hasta que se recupere.
4. **MUERTA.** La cohorte ha sido destruida.

Todas vuestras cohortes se curan durante la fase de descanso. Si las circunstancias son favorables para la recuperación, cada cohorte elimina un nivel de daño, o dos niveles si uno de los PJ usa una tarea de la fase de descanso para ayudarla a recuperarse.

Cualquier cohorte destruida puede ser reemplazada gastando una cantidad de **MONEDAS** igual al Nivel de la banda +2, más dos tareas de la fase de descanso para reclutar nuevos miembros o contratar a un nuevo experto.

Los Sanguinarios envían a su pandilla de Matones a defender su guarida de los Fajines Rojos mientras los PJ se ocupan de un problema demoníaco bastante urgente. Desafortunadamente, la pandilla estaba malherida y es aniquilada por los letales (y más numerosos) espadachines de los Fajines Rojos; el DJ hace algunas tiradas de fortuna y la pandilla saca un 2 mientras que los Fajines obtienen un éxito crítico.

*Arcy restituye la pandilla en la siguiente fase de descanso. Baja hasta los muelles y recluta a un nuevo grupo de matones recién salidos de un barco de Skovlan. Como los Sanguinarios son de Nivel II, Arcy necesita gastar 4 **MONEDAS** para restituir la cohorte, además de sus dos tareas gratuitas de la fase de descanso.*



RESUMEN DE LA CREACIÓN DE LA BANDA

1 Elegir el tipo de banda. El tipo de banda determina el propósito del grupo, sus capacidades especiales y cómo mejora.

Se comienza a **Nivel 0**, con un **apoyo fuerte** y **0 REP**. También se comienza con **2 MONEDAS**.

2 Elegir la reputación inicial y una guarida. Esta es la visión que otras facciones de los bajos fondos tienen de la banda: *Ambiciosa, Brutal, Extraña, Honorable, Perspicaz, Profesional, Sutil o Temeraria*. Consulta el mapa y elige el distrito en el que se ubica la guarida. Describidla.

3 Establecer el territorio de caza. Consultad el mapa y elegid un distrito para situar el territorio de caza. Decidid cómo lidiar con la facción que reclama esa área.

- ♦ Pagarles **1 MONEDA**.
- ♦ Pagarles **2 MONEDAS**. Obtenéis **+1 de estatus**.
- ♦ No pagar nada. Obtenéis **-1 de estatus**.

4 Elegir una capacidad especial. Las capacidades especiales se encuentran en la columna gris, en el centro de la hoja de banda. Si no sabéis cuál elegir, tomad la primera de la lista, que es una buena opción para empezar.

5 Asignar mejoras a la banda.

La banda tiene preseleccionadas dos mejoras; elegid otras dos. Si la banda tiene una cohorte, seguid el procedimiento para crearla. Anotad los cambios de estatus con otras facciones producidos por las mejoras:

- ♦ Una facción os ayuda a obtener la mejora. Obtenéis **+1 de estatus** con esa facción; podéis gastar **1 MONEDA** para obtener **+1 de estatus** adicional.
- ♦ Una facción fue perjudicada por culpa de vuestra mejora. Obtenéis **-2 de estatus** con esa facción; podéis gastar **1 MONEDA** para obtener **-1 de estatus**.

6 Elegir un contacto preferido.

Escoged un contacto que será un amigo íntimo, un viejo aliado o un socio de vuestras actividades criminales. Anotad los cambios de estatus con las facciones relacionadas con el contacto:

- ♦ Una facción tiene buena relación con el contacto y obtenéis **+1 de estatus** con ella.
- ♦ Una facción tiene mala relación con el contacto y obtenéis **-1 de estatus** con ella.

Podéis determinar que estas facciones estén especialmente interesadas en el contacto y que la variación de **estatus** sea de **+2** y **-2**, respectivamente.

Página opuesta: Una guarida de criminales que domina Catcraw! Alley, cerca de los muelles.

ASESINOS

Asesinos de alquiler

Sois asesinos profesionales: vuestro negocio es la muerte, pero en Duskwall eso significa más problemas por las campanas espirituales y los fantasmas vengativos. ¡Tenéis que estar preparados!

Si sois Asesinos, obtenéis PX cuando ejecutéis con éxito un accidente, desaparición, asesinato o secuestro.

¿Vacilaréis cuando sepáis a quién tenéis que matar, o da igual de quién se trate?

MEJORAS INICIALES

- ♦ **Entrenamiento: DESTREZA.**
- ♦ **Entrenamiento: PERSPICACIA.**

TERRITORIO DE CAZA

Elegid un tipo preferido de operación:

- ♦ **Accidente:** Una muerte sin evidencias que puedan apuntar a un asesinato.
- ♦ **Asesinato:** Un asesinato obvio para dar una lección.
- ♦ **Desaparición:** La víctima desaparece sin dejar rastro.
- ♦ **Secuestro:** Un secuestro y la demanda de un pago para efectuar la devolución.

CONTACTOS

- ♦ **Trev**, jefe de una pandilla. *¿Quizás una pandilla que ayudó a la banda en sus comienzos?*
- ♦ **Lydra**, corredora de ofertas. *¿Actúa como un enlace con los clientes?*
- ♦ **Irimina**, noble despiadada. *¿Una posible patrona para la banda?*
- ♦ **Karlos**, cazarrecompensas. *¿Una fuente de trabajos gubernamentales «extraoficiales»?*
- ♦ **Exeter**, un guardián espiritual. *¿Un agente doble que os pasa información?*
- ♦ **Sevoy**, mercader de renombre. *¿Un vínculo con clientes realmente ricos?*

MEJORAS DE ASESINOS

- ♦ **Pertrechos para Asesinos:** Tenéis espacio para llevar armas o equipo adicional con valor de carga 2. *Por ejemplo, puedes llevar una pistola (un arma) y equipo de robo y contabilizarlos como carga 0.*
- ♦ **Contactos en Ironhook:** Vuestro Nivel se considerará +1 cuando os encontréis encarcelados. *La bonificación se aplica a cualquier elemento relacionado con el Nivel estando en prisión, incluida la tirada de encarcelamiento (consulta la página 148).*
- ♦ **Furtivos de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Furtivos añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ♦ **Matones de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Matones añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ♦ **Templados:** Cada PJ recibe 1 casilla de **TRAUMA** adicional. Es necesario invertir tres mejoras para elegir esta opción. *De esta forma se podría traer de vuelta a la partida a un PJ con TRAUMA 4.*

RECURSOS DE LOS ASESINOS



ANTRO DE VICIO: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**.

CRIADERO DE PECES BRUJA: Tenéis +1d para la tarea de **reducir RIESGO** después de un golpe en el que se haya producido algún asesinato. Además, podéis eliminar cualquier cadáver que os dejaraís durante el trabajo sin levantar sospechas.

EMISARIO: Recibís +2 **MONEDAS** de beneficios por los golpes que involucren a clientes de clase alta. *Gracias a su posición, este enlace os ayudará a tener mejores beneficios en los golpes con clientes ricos.*

ENFERMERÍA: Obtenéis +1d para las tiradas de tratamientos curativos. *La enfermería también tiene camas para convalecencias largas.*

IDENTIDADES FALSAS: Añadís +1d a la **tirada de implicación** para planes basados en el **engaño e interacciones sociales**. *Las identidades falsas ayudan a confundir al enemigo.*

INFORMANTES: Obtenéis +1d al buscar información para dar un golpe. *Vuestros ojos y oídos en las calles están siempre al acecho de nuevos objetivos.*

OPERACIÓN SECRETA: Obtenéis **RIESGO -2** por golpe. *La tapadera de una operación legítima ayuda a desviar parte del riesgo que suponen las fuerzas de la ley.*

PROVEEDOR: Recibís +2 **MONEDAS** de beneficios por los golpes que involucren a clientes de clase baja. *Gracias a su posición, este enlace os ayudará a tener mejores beneficios en los golpes con clientes pobres.*

RED DE EXTORSIÓN: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**. *Algunos vecinos os tienen miedo y pagarán con mucho gusto por la «protección».*

REGISTROS MUNICIPALES: Añadís +1d a la **tirada de implicación** para planes basados en el sigilo. *Podéis usar planos y otros documentos para determinar la forma idónea de entrar en distintos lugares.*

SALAS DE ENTRENAMIENTO: Vuestras cohortes de **Furtivos** obtienen +1 a la **escala**. *El entrenamiento adicional les capacita para luchar como una pandilla más grande.*

TROFEOS DE VÍCTIMAS: Obtenéis **REP +1** en cada golpe. *Se corre la voz sobre vuestra espeluznante «colección» y vuestra audacia incrementa vuestra **REP** en los bajos fondos.*

CAPACIDADES ESPECIALES DE ASESINOS

LETALES

Cada PJ puede añadir +1 al valor de **ACECHAR**, **CAZAR** o **PELEAR**, hasta un valor máximo de 3.

Cada jugador puede elegir la acción que prefiera y no tienen que elegir todos la misma. Si adquirís esta capacidad durante la creación de personaje y banda, puedes superar el límite inicial para los valores de las acciones.

BRASAS MORTALES

La dura experiencia o un ritual ocultista os permite conocer el método arcano para destruir el espíritu de una víctima en el momento que muere. Si sufres **3 puntos de estrés**, puedes canalizar la energía electroplasmática del campo fantasmal y desintegrar el espíritu y el cuerpo en una lluvia de brasas chispeantes.

Esta capacidad se activa en el momento de la muerte de la víctima; si no sufres 3 puntos de estrés en ese momento, la oportunidad se pierde. Además, solo puede ser desencadenada por un golpe mortal. Algunas entidades sobrenaturales particularmente poderosas u objetivos especialmente protegidos pueden ser resistentes o inmunes a esta capacidad.

CUERVOS VELADOS

La dura experiencia o un ritual ocultista os permite ocultar vuestras actividades de la vista de los cuervos rastreadores de muerte. No sufrís **RIESGO** extra cuando un golpe implique asesinato.

Las campanas no suenan en el crematorio cuando un miembro de tu banda mata a alguien. ¿Tenéis un «ritual de membresía» que transmita este talento?

DEPREDADORES

Cuando uséis un plan basado en el sigilo o el engaño para cometer un asesinato, añadís +1d a la **tirada de implicación**.

Esta capacidad se aplica cuando el objetivo de la operación sea un asesinato. No se aplica a otras operaciones basadas en el sigilo o el engaño que involucren tangencialmente el asesinato.

PATRÓN

Subir de **Nivel** os cuesta la **mitad de MONEDAS** de lo que os costaría normalmente.

¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?

SIN RASTRO

Si mantenéis la operación en secreto o hacéis que parezca un accidente, obtenéis la mitad del valor de **REP** del objetivo (redondeando hacia arriba) en lugar de 0. Si finalizáis la fase de descanso con **RIESGO 0**, recibís **REP +1**.

Hay muchos clientes que valoran las operaciones secretas. Esta capacidad os recompensa por mantener la discreción.

VÍBORAS

Tenéis un +1 al **nivel de resultado** cuando adquiráis o fabriquéis venenos. Estáis especialmente preparados para ser inmune a los efectos de un veneno cuando lo uséis.

La inmunidad al veneno dura todo el golpe, hasta la siguiente fase de descanso.

OPORTUNIDADES DE LOS ASESINOS

- 1 Dos casas nobles en disputa reclutan asesinos a sueldo.
- 2 Una casa noble en decadencia quiere vengarse de su lista de enemigos.
- 3 Una dama o un noble afligido quiere vengar a un niño asesinado en un duelo legal.
- 4 Un noble quiere eliminar a un capitán rival, cazador de leviatanes, antes de la próxima cacería.
- 5 Un noble quiere despejar el camino para un matrimonio lucrativo matando al pretendiente rival.
- 6 Un noble ha sido blanco de una facción de los bajos fondos y pagará una gran suma por eliminar al líder de la banda; no le importan las consecuencias.
- 1 Un jefe criminal se enfrenta a serios cargos y el inspector no puede ser comprado, así que es necesario matar a los testigos.
- 2 Un nuevo funcionario de la ciudad está cobrando sustanciosos sobornos por mirar para otro lado. Sale más barato matarlo. Recibís varias ofertas de bandas diferentes.
- 3 Tres bandas callejeras en guerra reclutan asesinos a sueldo.
- 4 Un poderoso jefe criminal está disfrutando de la seguridad de la sala de la prisión que controla. Su rival quiere que entréis y lo saquéis.
- 5 El último superviviente de una facción criminal que ha sido destruida quiere venganza.
- 6 Un miembro de una facción de los bajos fondos se ha esfumado con el tesoro. Encontradlo y matadlo. Que sirva de ejemplo.
- 1 Dos casas comerciales competidoras pagarán por el asesinato de su rival.
- 2 Un agente de inteligencia ha identificado a un funcionario clave de Doskvol cuya muerte es de interés para cierta facción extranjera.
- 3 Una secta requiere una serie de asesinatos específicos y extraños para servir a sus rituales oscuros.
- 4 Un amante despechado quiere que su antigua pareja (y su nuevo amante) mueran.
- 5 Varias familias pobres os ofrecen todos sus ahorros para matar al cruel jefe de una casa de trabajo.
- 6 Un fantasma extrañamente lúcido os llevará hasta su asesino para vengarse, y luego hasta un tesoro escondido como pago.

Aplica una operación de Accidente, Asesinato, Desaparición o Secuestro a cualquiera de estas oportunidades. Para dar un giro o agregar elementos adicionales, tira en las tablas de generación de golpes de las páginas 306-307.

BRAVOS

Mercenarios y matones

Unas bandas urden planes y planean, otras se mueven sigilosamente. Las hay que se introducen en el ocultismo. Pero vosotros peleáis. Solo necesitáis vuestros puños y espadas.

Si sois Bravos, obtenéis PX cuando ejecutáis con éxito un combate, extorsión, sabotaje o atraco.

¿Sois matones brutales, expertos espadachines o mafiosos despiadados?

MEJORAS INICIALES

- ♦ **Entrenamiento: DESTREZA.**
- ♦ **Cohorte:** Pandilla, tipo **MATONES.**

TERRITORIO DE CAZA

Elegid un tipo preferido de operación:

- ♦ **Atraco:** Un robo a mano armada, rápido y violento.
- ♦ **Combate:** Derrotar a un enemigo con una fuerza abrumadora.
- ♦ **Extorsión:** Amenazar con ejercer violencia a menos que se reciba un pago.
- ♦ **Sabotaje:** Dañar a un enemigo destruyendo algo.

CONTACTOS

- ♦ **Meg**, luchadora de los reñideros. *¿Una entrenadora u otra artista de la extorsión?*
- ♦ **Conway**, casaca azul. *¿Un informante dentro de la Guardia Urbana?*
- ♦ **Keller**, herrero. *¿Un proveedor de armas y armamento?*
- ♦ **Tomas**, médico. *¿Un antiguo matón convertido en doctor?*
- ♦ **Walker**, caudillo. *¿Un empleador que ofrece a menudo trabajo violento?*
- ♦ **Lutes**, dueña de una taberna. *¿Una buena fuente de noticias y chismes?*

MEJORAS DE BRAVOS

- ♦ **Pertrechos para Bravos:** Tenéis espacio para llevar armas o protección adicionales con valor de carga 2. *Por ejemplo, puedes llevar una espada y una pistola, o portar una protección normal, y contabilizarlo como carga 0.*
- ♦ **Contactos en Ironhook:** Vuestro Nivel se considerará +1 cuando os encontréis encarcelados. *La bonificación se aplica a cualquier elemento relacionado con el Nivel estando en prisión, incluida la tirada de encarcelamiento (consulta la página 148).*
- ♦ **Ambulantes de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Ambulantes añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ♦ **Matones de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Matones añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ♦ **Templados:** Cada PJ recibe 1 casilla de **TRAUMA** adicional. Es necesario invertir tres mejoras para elegir esta opción. *De esta forma se podría traer de vuelta a la partida a un PJ con TRAUMA 4.*

RECURSOS DE LOS BRAVOS

BARRACONES	TERRITORIO	CIUDADANOS ATERRORIZADOS	INFORMANTES	RED DE EXTORSIÓN
REÑIDEROS	TERRITORIO	GUARIDA	TERRITORIO	TERRITORIO
ENFERMERÍA	INTIMIDACIÓN A LOS CASACAS AZULES	ESTRAPERLO CALLEJERO	ALMACENES	CASACAS AZULES CÓMPICES

ALMACENES: Añadís **+1d** a las tiradas de **adquirir activos**. Tenéis espacio para almacenar los diversos botines que conseguís al final de un combate. Pueden ser útiles o se pueden usar para trueques cuando sea necesario.

BARRACONES: Vuestras cohortes de **Matones** tienen un **+1 a la escala**. Más espacio significa más miembros en la pandilla.

CASACAS AZULES CÓMPICES: Añadís **+1d** a la **tirada de implicación** en planes de asalto. La patrulla callejera de esta zona os echará una mano.

CIUDADANOS ATERRORIZADOS: Conseguís **+2 MONEDAS** al recaudar los beneficios de golpes que involucren combates o extorsión. Los asustados vecinos os ofrecen un tributo cada vez que atacáis. No quieren ser los siguientes.

ENFERMERÍA: Obtenéis **+1d** para las tiradas de tratamientos curativos. La enfermería también tiene camas para convalecencias largas.

ESTRAPERLO CALLEJERO: Conseguís **+2 MONEDAS** al recaudar los beneficios de golpes que involucren objetivos de

clase baja. Un experto puede encontrar un tesoro en medio de la basura que les quitáis a vuestras víctimas más pobres.

INFORMANTES: Obtenéis **+1d** al buscar información para dar un golpe. Vuestros ojos y oídos en las calles están siempre al acecho de nuevos objetivos.

INTIMIDACIÓN A LOS CASACAS AZULES: Reducís **RIESGO -2** en cada golpe. Las fuerzas de la ley no quieren problemas con vosotros y miran para otro lado.

RED DE EXTORSIÓN: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto, menos el **RIESGO**. Algunos vecinos os tienen miedo y pagarán con mucho gusto por la «protección».

REÑIDEROS: Tirad un número de dados igual a vuestro Nivel durante la fase de descanso para ganar un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto, menos el **RIESGO**. A los lugareños les encanta jugarse las monedas ganadas con esfuerzo en los deportes sangrientos que regentáis.

CAPACIDADES ESPECIALES DE BRAVOS

PELIGROSOS

Cada PJ puede añadir +1 al valor de **CAZAR**, **DESTROZAR** o **PELEAR**, hasta un máximo de 3.

Cada jugador puede elegir la acción que prefiera y no tienen que elegir todos la misma. Si adquirís esta capacidad durante la creación de personaje y banda, puedes superar el límite inicial para los valores de las acciones.

ENEMIGOS PÚBLICOS

El miedo es tan bueno como el respeto. Podéis contar cada **NIVEL DE BÚSQUEDA** como si fuera **territorio**.

*El **NIVEL DE BÚSQUEDA** máximo es 4. El coste mínimo de **REP** para avanzar de Nivel es siempre 6, no importa cuánto territorio tengáis (gracias a esta capacidad o de otro modo).*

FORJADOS EN LA BATALLA

Cada PJ se ha endurecido por una experiencia cruel. Todos añadís +1d a las **tiradas de resistencia**.

Esta habilidad se aplica a los PJ de la banda. No confiere ninguna capacidad especial a vuestras cohortes.

HERMANOS DE SANGRE

Cuando luchéis junto a vuestras cohortes en un combate, estas añaden +1d a las tiradas de **trabajo en equipo** (preparación y acciones en grupo). Todas vuestras cohortes son de tipo Matones sin coste alguno; si ya son Matones, se añade otro tipo.

Si ya tenéis la mejora «Matones de élite», se acumula con esta capacidad. Es decir, si tenéis una cohorte que consiste en una pandilla de Adeptos y la mejora «Matones de élite», y adquirís «Hermanos de sangre», vuestros Adeptos añaden el tipo Matones y también +1d a las tiradas de acciones propias de los Matones.

Esta capacidad puede dar como resultado una pandilla con tres tipos, superando el límite normal de dos.

PATRÓN

Subir de **Nivel** os cuesta la **mitad de MONEDAS** de lo que os costaría normalmente.

¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?

PERROS DE GUERRA

Cuando estéis en guerra (estatus de facción -3), la banda no sufre la reducción de -1 al apoyo y los PJ siguen teniendo dos tareas por fase de descanso, no solo una.

REVIENTAPUERTAS

Añadís +1d a la **tirada de implicación** cuando ejecutéis un plan de asalto.

Esta capacidad es aplicable cuando el objetivo de la operación sea atacar a un enemigo. No se aplica a otras operaciones que involucren tangencialmente combates.

OPORTUNIDADES DE LOS BRAVOS

- 1 Un joyero ha instalado una tienda cerca. Hay muchas piezas tentadoras para un atraco.
- 2 Un comerciante local le dice a todo el mundo que «nunca capitula ante matones» y trata de convencer a los demás para que hagan lo mismo. La gente le presta atención.
- 3 Un pescador del canal quiere ver destruidos los barcos de su competencia.
- 4 El dueño de una taberna sufre peleas ruidosas cada noche. Quiere poner fin a todo eso.
- 5 Una destilería despidе a todos sus trabajadores skovlandeses y se niega a pagar los salarios por el tiempo que han trabajado. Los skovs están acampados afuera, exigiendo justicia.
- 6 Un grupo de comerciantes busca a matones mercenarios para librarse de la extorsión de las pandillas locales.
- 1 Los casacas azules han establecido atalayas y puestos de control para cachear a la gente en busca de armas y cumplir las cuotas de arrestos.
- 2 El Consejo Municipal quiere que algunos rompepiernas pongan fin a la sindicalización entre los estibadores.
- 3 Un noble ha contratado a un pequeño ejército privado para proteger su propiedad por alguna razón. Debe haber algo que merezca la pena defender...
- 4 Los Chispas están construyendo una poderosa máquina en una torre frente a un edificio de apartamentos. Los inquilinos están indignados por el ruido y el humo.
- 5 Ironhook está contratando rufianes para la seguridad de una expedición especial en las Tierras de la Muerte. Los carroñeros son todos convictos condenados a muerte.
- 6 Unos soldados skovlandeses han robado un barco de guerra armado y están atacando naves en el canal.
- 1 Una banda rival guarda los tesoros de sus crímenes en su guarida, sin protección; creen que su temible reputación irá a disuadir a cualquier posible ladrón.
- 2 Un nuevo grupo de justicieros se dedica a incapacitar a cualquiera que ellos consideren «basura criminal».
- 3 Una pandilla de salvajes acecha al distrito, robando impunemente y desafiando a cualquiera para que se enfrente a ellos.
- 4 Una horda de masas vaga sin rumbo por los canales subterráneos, arrastrando a las personas para que mueran ahogadas y aterrorizando el área. El comercio y el vicio se han visto afectados.
- 5 Un operador de un salón de juegos necesita una banda para dar ejemplo con un apostador que no ha saldado una deuda importante.
- 6 Un cazador de vampiros ha venido a Doskvol y necesita ayuda.

Aplica una operación de Atraco, Combate, Extorsión o Sabotaje a cualquiera de estas oportunidades. Para dar un giro o agregar elementos adicionales, tira en las tablas de generación de golpes de las páginas 306-307.

BUHONEROS

Proveedores de vicios

Todo el mundo en Doskvol anhela escapar. Nadie puede salir... pero todos pueden recurrir a vosotros.

Si sois Buhoneros, obtenéis PX cuando adquirís un nuevo suministro de productos, ejecutáis ventas clandestinas o secretas, o aseguráis un nuevo territorio de venta. En lugar de territorios de caza, tenéis *territorios de venta*, que usáis para vender vuestros productos.

¿Cuál es vuestro producto? ¿Quién es vuestro proveedor? ¿Dónde y cómo lo vendéis?

MEJORAS INICIALES

- ◆ **Entrenamiento: VOLUNTAD.**
- ◆ **Guarida segura.**

TERRITORIO DE VENTA

Elegid un tipo preferido de operación:

- ◆ **Demostración de fuerza:** Castigar a un enemigo para dominar el territorio.
- ◆ **Socializar:** Mejorar las relaciones con clientes y/o proveedores con un evento social.
- ◆ **Suministro:** Una transacción para adquirir un nuevo producto o establecer un nuevo proveedor.
- ◆ **Venta:** Una transacción significativa con un comprador especial de un producto ilícito.

CONTACTOS

- ◆ **Rolan Wott**, magistrado. ¿Alguien con un hijo irresponsable en la Academia de Doskvol que siempre necesita que lo rescaten?
- ◆ **Laroze**, casaca azul. ¿Un informante en la Guardia Urbana?
- ◆ **Lydra**, corredora de ofertas. ¿Es conocida por sus sangrientas venganzas contra cualquiera que no cumpla su palabra?
- ◆ **Hoxley**, contrabandista. ¿Es amigo de algún poderoso capitán de barco?
- ◆ **Anyá**, diletante. ¿Una vividora con buenos contactos?
- ◆ **Marlo**, jefe de una pandilla. ¿Un buen socio con una pandilla de duros matones?

MEJORAS DE BUHONEROS

- ◆ **Pertrechos para Buhoneros:** Lleváis encima un objeto oculto que no ocupa espacio de carga. *Por ejemplo, puedes llevar un montón de droga o un arma, perfectamente escondida, y contabilizarla como carga 0.*
- ◆ **Contactos en Ironhook:** Vuestro Nivel se considerará +1 cuando os encontréis encarcelados. *La bonificación se aplica a cualquier elemento relacionado con el Nivel estando en prisión, incluida la tirada de encarcelamiento (consulta la página 148).*
- ◆ **Truhanes de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Truhanes añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ◆ **Matones de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Matones añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ◆ **Flemáticos:** Cada PJ recibe **1 casilla de estrés adicional**. Es necesario invertir tres mejoras, en vez de una, para elegir esta opción.

RECURSOS DE LOS BUHONEROS

TERRITORIO	SASTRE PERSONAL	SOBORNO LOCAL	ESPÍAS	INFORMANTES
TERRITORIO	TERRITORIO	GUARIDA	TERRITORIO	LOCAL DISTINGUIDO
MERCADO EXTRANJERO	ANTRO DE VICIO	DEPÓSITO OCULTO	OPERACIÓN SECRETA	IDENTIDADES FALSAS

ANTRO DE VICIO: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**. *¿Este recurso es un antro arrebatado a otro proveedor o un establecimiento nuevo que reemplaza otra cosa?*

DEPÓSITO OCULTO: Ganáis +2 **MONEDAS** de **beneficios** en aquellos golpes que impliquen venta y suministro de productos. *Tenéis un excedente de producto que os llena los bolsillos de vez en cuando.*

ESPÍAS: Obtenéis +1d para **ANALIZAR** o **CAZAR** en vuestro territorio.

IDENTIDADES FALSAS: Añadís +1d a la **tirada de implicación** para planes basados en el **engaño** e **interacciones sociales**. *Las identidades falsas ayudan a confundir al enemigo.*

INFORMANTES: Obtenéis +1d al buscar información para dar un golpe. *Vuestros ojos y oídos en las calles están siempre al acecho de nuevos objetivos.*

LOCAL DISTINGUIDO: +1d a las tiradas de **INFLUIR** y **SOCIALIZAR** en el lugar. *Las sedas, pinturas y productos de cristal impresionan a la clientela.*

MERCADO EXTRANJERO: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**. *Parte de vuestros productos se venden fuera de la ciudad.*

OPERACIÓN SECRETA: Obtenéis **RIESGO** -2 por golpe. *La tapadera de una operación legítima ayuda a desviar parte del riesgo que suponen las fuerzas de la ley.*

SASTRE PERSONAL: Añadís +1d a las **tiradas de implicación** para planes **sociales**. *Siempre llegáis a la escena vestidos de la manera más actual y llamativa.*

SOBORNO LOCAL: Ganáis +2 **MONEDAS** de **beneficios** en aquellos golpes que impliquen demostración de fuerza o socializar. *Algunos funcionarios comparten el dinero de los sobornos con quienes muestran connivencia en el mundillo.*

CAPACIDADES ESPECIALES DE LOS BUHONEROS

PICOS DE ORO

Cada PJ puede añadir +1 al valor de **INFLUIR**, **SOCIALIZAR** o **MANDAR**, hasta un máximo de 3.

Cada jugador puede elegir la acción que prefiera y no tienen que elegir todos la misma. Si adquirís esta capacidad durante la creación de personaje y banda, puedes superar el límite inicial para los valores de las acciones.

ACUERDO

A veces los amigos son tan valiosos como el territorio. Podéis considerar como **territorio** hasta un máximo de **tres facciones** con quien tengáis **estatus +3**.

*Si el estatus cambia, perderéis el territorio hasta que el estatus vuelva a ser +3. El coste mínimo de **REP** para subir de Nivel es siempre 6, no importa cuánto territorio tengáis (gracias a esta capacidad o por otros medios).*

ALTA SOCIEDAD

Lo que realmente importa es a quién conoces. Reducid -1 de **RIESGO** durante la fase de descanso y añadid +1d al **buscar información** sobre la élite de la ciudad.

ENGANCHADOS

Los miembros de vuestras pandillas consumen vuestro producto. Añadid a vuestras pandillas los defectos *desenfrenada*, *salvajes* o *volátil* para otorgarles **calidad +1** hasta un valor máximo de 4.

MERCADO FANTASMA

Gracias a un ritual arcano o por una dura experiencia, habéis descubierto cómo modificar vuestro producto para después venderlo a fantasmas y/o demonios. *No pagan con dinero. ¿Con qué pagan?*

Seguro que el DJ tiene un idea clara de cómo pagan vuestros nuevos clientes tan extraños, ¡pero vosotros también podéis aportar vuestras propuestas! Esta capacidad supone un gran cambio en el juego, así que discutidla y proponed lo que os entusiasme a todos. Mejor si es algo un poco misterioso e incierto, así podréis explorarlo más.

BUENA MERCANCÍA

Vuestra mercancía es exquisita. La **calidad** del producto es igual a vuestro **Nivel +2**. Cuando tratéis con una banda o facción, el DJ os informará de quiénes están enganchados al producto (uno, algunos, muchos o todos).

Se puede usar la calidad de vuestro producto para hacer una tirada de fortuna y averiguar lo impresionado que está un cliente potencial, descubrir lo cautivado o incapacitado que está un usuario entregado a su vicio, descubrir si una variación extraña tiene efectos secundarios, etcétera.

PATRÓN

Subir de **Nivel** os cuesta la **mitad de MONEDAS** de lo que os costaría normalmente.

¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?

OPORTUNIDADES DE LOS BUHONEROS

- 1 Un noble diletante que marca tendencia está viviendo en vuestra área con su camarilla de aduladores, buscando «la próxima cosa emocionante».
- 2 Una imitación del producto aparece en las calles y abarata el vuestro. ¿Os la está jugando vuestro proveedor?
- 3 Los clientes exclusivos están cansados de venir hasta vuestro territorio para adquirir su dosis. Tenéis que distribuirlo en una parte más agradable de la ciudad (o hacer lo mismo para los clientes de clase baja).
- 4 Los estudiantes de la Academia de Doskvol están interesados en vuestro producto, pero necesitan que se les entregue burlando la atenta seguridad de los casacas azules.
- 5 Un camello está ofreciendo una versión mucho más popular de vuestro producto.
- 6 Una figura enmascarada os pagará bien por aprovechar la oportunidad de matar discretamente a uno de vuestros clientes habituales mientras está... distraído.
- 1 Un miembro del Consejo Municipal está sopesando prohibir un producto ilícito; podéis persuadirlo para que trabaje para vosotros y que la demanda se eleve por las nubes.
- 2 La banda que operaba hace años en vuestro territorio ha regresado de las Islas Daga y espera volver a los negocios de antes.
- 3 Un casaca azul mató a su anterior proveedor por «llevar su relación demasiado lejos» y ahora acude a la banda en busca de una fuente alternativa.
- 4 Los contrabandistas quieren eliminar a todos los intermediarios de la cadena y tratar con vosotros directamente.
- 5 Un estafador legendario y su banda están atacando depósitos ocultos. Se ha puesto precio a su cabeza. ¿Iréis a por la recompensa?
- 6 Una brutal pandilla de asesinos ha aniquilado el antro de un rival y ahora quieren que vosotros os metáis a regentarlos para ellos.
- 1 La secta de un dios olvidado os busca con una oferta de asociación: pueden lograr que el producto sea mucho más atractivo a cambio de... favores especiales.
- 2 Un ardiente pregonero callejero critica el producto y reduce la demanda. Pero juraríais que también es un cliente...
- 3 Una nueva banda de distribuidores está tomando decisiones muy inteligentes. Se dice que están siendo guiados por el fantasma de un legendario vendedor.
- 4 De repente, los fantasmas de los clientes anteriores se os acercan para exigir su dosis.
- 5 Un asesino arcano ataca a usuarios y proveedores, dejando a sus masas huecas vagando por las calles.
- 6 Una infame cazadora de leviatanes tiene gustos que... no le proporcionaríais normalmente, pero está dispuesta a pagar muy bien.

Aplica una operación de Demostración de fuerza, Socializar, Suministro o Venta a cualquiera de estas oportunidades. Para dar un giro o agregar elementos adicionales, tira en las tablas de generación de golpes de las páginas 306-307.

CONTRABANDISTAS

Transportistas de contrabando

Los objetos ilícitos son la sangre vital de Duskwall, tanto para quienes los consumen como para los que se benefician de sus impuestos y criminalización. Los contrabandistas mantienen viva a la ciudad.

Si sois Contrabandistas, obtenéis PX cuando ejecutéis operaciones de contrabando o adquiráis nuevos clientes o fuentes de contrabando. En lugar de territorios de caza, tenéis tipos de cargamento, que usáis para vuestras operaciones.

¿Qué tipo de contrabando transportáis? ¿Tenéis alguna regla sobre lo que aceptáis transportar?

MEJORAS INICIALES

- ♦ **Entrenamiento: DESTREZA.**
- ♦ **Vehículo:** Un bote o un carruaje.

TIPOS DE CARGAMENTO

Elegid un tipo preferido de cargamento:

- ♦ **Arcano:** Esencias espirituales, fantasmas, materiales de sectarios.
- ♦ **Armas:** Armas militares restringidas, artillería pesada, explosivos.
- ♦ **Contrabando:** Lujos con impuestos muy altos, drogas, arte prohibido, etcétera.
- ♦ **Pasajeros:** Personas o ganado que viajan en secreto.

CONTACTOS

- ♦ **Elynn**, trabajador portuario. *¿Un amigo que puede ayudar con el infernal papeleo del Imperio?*
- ♦ **Rolan**, traficante de drogas. *¿Un cliente con lazos estrechos en los bajos fondos?*
- ♦ **Sera**, traficante de armas. *¿Una proveedora con contactos militares?*
- ♦ **Nyelle**, traficante de espíritus. *¿Una proveedora de objetos verdaderamente extraños?*
- ♦ **Decker**, anarquista. *¿Un cliente que necesita las herramientas ilegales para la revolución?*
- ♦ **Esme**, dueña de una taberna. *¿Una fuente de noticias y chismes?*

MEJORAS DE CONTRABANDISTAS

- ♦ **Pertrechos para Contrabandistas:** Podéis llevar dos objetos perfectamente escondidos. *Por ejemplo, puedes llevar objetos de contrabando contabilizados como carga 1 y una pistola, todo perfectamente escondido incluso para un cacheo fortuito.*
- ♦ **Camuflaje:** Vuestros vehículos están perfectamente escondidos cuando no se usan. Están camuflados o parecen vehículos normales (elegid).
- ♦ **Ambulantes de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Ambulantes añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ♦ **Barcaza:** Añade *movilidad* a la guarida. Podéis moverla a una nueva localización usando una tarea de la fase de descanso.
- ♦ **Imperturbables:** Cada PJ recibe 1 casilla de estrés adicional. Es necesario invertir tres mejoras, en vez de una, para elegir esta opción.
- ♦ **Vehículo:** Todos los contrabandistas comienzan con un vehículo. Cuando el vehículo se mejore (dos casillas), obtiene **protección**.

RECURSOS DE LOS CONTRABANDISTAS

TERRITORIO	NEGOCIO SECUNDARIO	ESTRAPERLO DE LUJO	ANTRO DE VICIO	TABERNA
PORTAL ANTIGUO	TERRITORIO	GUARIDA	TERRITORIO	TERRITORIO
RUTAS SECRETAS	INFORMANTES	FLOTA	OPERACIÓN SECRETA	ALMACENES

ALMACENES: Añadís +1d a las tiradas de **adquirir activos**. *Tenéis espacio para almacenar los diversos botines que conseguís al final de un combate. Pueden ser útiles o se pueden usar para trueques cuando sea necesario.*

ANTRO DE VICIO: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**. *¿Puede ser que estéis vendiendo aquí algo de vuestro contrabando? ¿O no mezcláis operaciones?*

ESTRAPERLO DE LUJO: Conseguís +2 **MONEDAS** al recaudar los beneficios de golpes que involucren objetivos de clase alta. *Para mover mercancías de lujo se necesitan buenos contactos y un ojo experto.*

FLOTA: Vuestras cohortes tienen sus propios vehículos. *Cada cohorte tiene un vehículo común con una calidad igual a vuestro Nivel.*

INFORMANTES: Obtenéis +1d al buscar información para dar un golpe. *Vuestros ojos y oídos en las calles están siempre al acecho de nuevos objetivos.*

NEGOCIO SECUNDARIO: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**. *¿De qué tipo de negocio legal se trata? ¿Cómo hacéis para cobrar en secreto?*

OPERACIÓN SECRETA: Obtenéis **RIESGO -2** por golpe. *¿Cuál es vuestra tapadera? ¿A quién se la pillásteis?*

PORTAL ANTIGUO: Un paso seguro hacia las Tierras de la Muerte. *A menos que sean provocados, los espíritus de las Tierras de la Muerte no os molestarán cuando abandonéis la ciudad a través de este portal.*

RUTAS SECRETAS: Añadís +1d a la **tirada de implicación** para planes que impliquen transporte. *Podéis acceder a canales subterráneos largo tiempo olvidados, calles oscuras que suelen estar ocultas por los escombros o alguna otra ruta de vuestra elección.*

TABERNA: Añadís +1d a **INFLUIR** y **SOCIALIZAR** en este lugar. *Un poco de alcohol y una conversación amable pueden hacer mucho.*

CAPACIDADES ESPECIALES DE CONTRABANDISTAS

UNO MÁS DE LA FAMILIA

Cread uno de vuestros vehículos como una **cohorte** usando las ventajas y desventajas para vehículos. Su calidad es igual a vuestro Nivel +1. El vehículo puede usar acciones de **trabajo en equipo** (usando su **calidad** para las tiradas). Un vehículo no puede liderar una acción en grupo, pero puede participar en ella.

VENTAJAS PARA VEHÍCULOS

- ♦ **Ligero:** El vehículo se maneja con facilidad. Usa esta ventaja como **ayuda** para maniobras complicadas.
- ♦ **Sencillo:** El vehículo es fácil de reparar. Elimina todo el daño durante la fase de descanso.
- ♦ **Sólido:** El vehículo sigue funcionando incluso cuando quede devastado.

DEFECTOS PARA VEHÍCULOS

- ♦ **Costoso:** El mantenimiento del vehículo cuesta 1 **MONEDA** por fase de descanso.
- ♦ **Distintivo:** El vehículo tiene características únicas. El **RIESGO** aumenta en +1 cuando se use en un golpe.
- ♦ **Quisquilloso:** El vehículo tiene peculiaridades que entiende una sola persona. Cuando no esté presente, el vehículo tiene **calidad** -1.

FILIBUSTEROS

Si entráis en un conflicto a bordo de un vehículo, obtenéis **efecto +1** para el daño y la velocidad del vehículo. El vehículo también adquiere **protección**.

Si el vehículo ya tiene protección, esta capacidad proporciona una casilla de protección adicional.

INFLUENCIA

La banda suministra objetos ilegales a otras facciones. Vuestro éxito es bueno para ellas. Cada vez que ganéis **REP**, obtenéis 1 punto de **REP** adicional.

PASABA POR AQUÍ

El **RIESGO** se reduce en 1 durante la fase de descanso. Si tenéis **RIESGO** 4 o menos, añadís +1d para engañar a cualquier persona cuando os hagáis pasar por ciudadanos comunes.

RENEGADOS

Cada PJ puede añadir +1 al valor de **ACECHAR**, **AFINAR** o **PELEAR**, hasta un máximo de 3.

Cada jugador puede elegir la acción que prefiera y no tienen que elegir todos la misma. Si adquirís esta capacidad durante la creación de personaje y banda, puedes superar el límite inicial para los valores de las acciones.

TRANSPORTE DE FANTASMAS

Todos los miembros de la banda son inmunes a la posesión de espíritus gracias a una experiencia extraña o un ritual ocultista, pero pueden «llevar» a un fantasma como pasajero dentro de su cuerpo.

¿Cómo hacéis para «llevar» a un espíritu? ¿Debe consentirlo el espíritu o se puede usar esta capacidad para atrapararlo contra su voluntad?

UNIÓN DE FUERZAS

Durante la **fase de descanso**, una de vuestras **cohortes** puede usar una tarea en **adquirir un activo** para la banda, **reducir el RIESGO** o trabajar en un **proyecto a largo plazo**.

OPORTUNIDADES DE LOS CONTRABANDISTAS		CONTRABANDO / CARGAMENTO
1	Algunos insurrectos skovlandeses necesitan suministros para su campaña de ataques terroristas contra las instituciones de la ciudad.	1 Prisioneros fugados, espías (prohibido)
2	Los líderes sindicales quieren armar a los trabajadores de las fábricas en vistas a una huelga.	2 Obreros huyendo de sus patrones (prohibido)
3	Una guerra masiva de pandillas crea una gran demanda de armas militares restringidas y artillería pesada.	3 Un demonio o artefacto peligroso (prohibido)
4	La nobleza exiliada a la fuerza en Doskvol tiene una repentina y urgente necesidad de volver a casa y no quieren revelar la razón.	4 Insurrectos o anarquistas (prohibido)
5	Un leviatanero ha realizado paradas indocumentadas. Reuníos con él fuera de la ciudad y volved con algunos objetos sin que pasen ninguna inspección.	5 Refugiados o inmigrantes (acceso restringido)
6	Una heredera necesita salir de la ciudad para encontrarse con su amor prohibido. Si hacéis que parezca un secuestro, os dará la mitad del rescate.	6 Un noble o funcionario buscando viajar en secreto
1	El Consejo Municipal prohíbe un producto anteriormente legal.	1 Tabaco, whisky, vino y similar de calidad (impuestos altos)
2	Una fuga masiva de Ironhook significa que muchos prisioneros fugados querrán salir de la ciudad.	2 Lujos: perfumes, sedas, especias (impuestos altos)
3	Un casaca azul os ayudará a adquirir un vehículo requisado a otra banda por una tarifa mínima.	3 Ganadería o animales peligrosos (propiedad restringida)
4	Se ha «descubierto» una nueva especie en Tycheros, pero ha sido oficialmente prohibida. Naturalmente, todo el mundo la quiere.	4 Medicina, alquimia (propiedad restringida)
5	Se ha cerrado una ruta al tráfico (y a las inspecciones de casacas azules) debido a: <i>colapso inminente; sucesos extraños; gases tóxicos; incendios.</i>	5 Armas militares (propiedad restringida)
6	Una organización criminal necesita introducir armas de contrabando en Ironhook para tomar el control de un bloque de celdas.	6 Medicinas (impuestos altos)
1	Una secta quiere llevar a su «elegido» demoníaco a las Tierras de la Muerte sin que se enteren los Guardianes Espirituales.	1 Documentos confidenciales (propiedad restringida)
2	Se ha descubierto un antiguo artefacto al otro lado de la barrera y los académicos lo necesitan en la ciudad para ayer. Para estudiarlo, por supuesto.	2 Arte prohibido, materiales sediciosos (propiedad restringida)
3	Un distrito está en cuarentena debido a la infestación de fantasmas o la peste. Se necesitan suministros básicos y, sobre todo, protecciones espirituales.	3 Utensilios o documentos arcanos (prohibidos)
4	Un cliente quiere que transportéis un extraño paquete por la ciudad durante dos días seguidos. ¡No dejéis de moveros! No sería conveniente.	4 Tecnología electropasmática (propiedad restringida)
5	Un tren descarrilado en las Tierras de la Muerte tiene un montón de cargamento aprovechable. Puede que haya supervivientes ricos y agradecidos.	5 Productos alquímicos volátiles o explosivos (prohibidos)
6	Los crímenes de un noble dejan sus activos congelados. Su leviatanero, cargado tras una expedición, tiene prohibido atracar.	6 Esencias espirituales (propiedad restringida)

Cada una de estas oportunidades puede ser un cargamento de tipo Arcano, Armas, Contrabando o Pasajeros. Para dar un giro o agregar elementos adicionales, tira en las tablas de generación de golpes de las páginas 306-307.

SECTA

Acólitos de un dios olvidado

Habéis escuchado la voz secreta llamando desde la oscuridad. Y la habéis obedecido. Sois su instrumento, y el mundo se inclinará ante su gloria o arderá.

Si sois una Secta, obtenéis PX cuando hagáis avanzar los planes de vuestra deidad o encarnéis sus preceptos. En lugar de territorios de caza, tenéis **lugares sagrados**, que usáis para vuestras operaciones.

MEJORAS INICIALES

- ◆ **Entrenamiento: VOLUNTAD.**
- ◆ **Cohorte:** Pandilla, **ADEPTOS.**

LUGARES SAGRADOS

Elegid un tipo preferido de operación:

- ◆ **Adquisición:** Conseguir un artefacto arcano y conectarlo a vuestro dios.
- ◆ **Augurio:** Haced lo que sea para atraer la atención y el consejo del dios.
- ◆ **Consagración:** Consagrar un lugar para vuestra deidad.
- ◆ **Sacrificio:** Destruir lo que es valioso o bueno en honor a vuestro dios.

DEIDAD

Especificad el nombre de la deidad y describidla con dos características de la lista:

Cruel, feroz, monstruosa, radiante, seductora, siniestra, serena, trascendente

CONTACTOS

- ◆ **Gagan**, académico.
- ◆ **Adikin**, ocultista.
- ◆ **Hutchins**, anticuario.
- ◆ **Moriya**, traficante de espíritus.
- ◆ **Mateas Kline**, noble.
- ◆ **Bennett**, astrónomo.

MEJORAS DE LA SECTA

- ◆ **Pertrechos para sectarios:** Tenéis espacio para llevar documentos o utensilios con un valor de carga 2. *Por ejemplo, puedes llevar un libro profano de maldiciones y la mano de un demonio y contabilizarlas como carga 0.*
- ◆ **Sanctasanctórum en la guarida:** Este lugar cuenta como un **taller** sagrado y arcano para prácticas y rituales ocultistas.
- ◆ **Adeptos de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Adeptos añaden **+1d** a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ◆ **Matones de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Matones añaden **+1d** a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ◆ **Ordenados:** Cada PJ recibe **1 casilla de TRAUMA** adicional. Es necesario invertir tres mejoras, en vez de una, para elegir esta opción. *De esta forma se podría traer de vuelta a la partida a un PJ con TRAUMA 4.*

RECURSOS DE LA SECTA



ALTAR ANTIGUO: Añadís +1d a las tiradas de implicación de planes **ocultistas**. Su bendición esté con vosotros.

ANTRO DE VICIO: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**.

CLAUSTRO: Vuestras cohortes de **Adeptos** tienen un +1 en su escala. Más espacio significa más novicios desesperados por ofrecer sus servicios.

NEXO SAGRADO: Añadís +1d a las tiradas de tratamientos curativos. Una antigua energía arcana imbuye a los heridos en este lugar, acelerando su recuperación y marcándolos como consagrados por su poder.

OBELISCO ANTIGUO: Todos los poderes y rituales arcanos cuestan -1 de **estrés**. Este efecto se aplica a todos los sectarios, y en todas partes, siempre y cuando la deidad esté complacida. No tienes que estar en el obelisco para beneficiarte de su poder.

OFERTORIO: Conseguís +2 **MONEDAS** al recaudar los beneficios de golpes que involucren operaciones ocultistas. Los asustados vecinos os ofrecen un tributo cada vez que realizáis prácticas oscuras. No quieren ser los siguientes.

PORTAL ANTIGUO: Un paso seguro hacia las Tierras de la Muerte. A menos que sean provocados, los espíritus de las Tierras de la Muerte no os molestarán cuando abandonéis la ciudad a través de este portal.

POZO ESPIRITUAL: Añadís +1d a las tiradas de **ARMONIZAR** en este lugar. El poder de un pozo espiritual atrae a los fantasmas y a otras cosas que podéis explotar en beneficio de vuestras artes.

SANTUARIO: +1d a las tiradas de **INFLUIR** y **MANDAR** en este lugar. El santuario mantiene su efecto mientras la deidad esté satisfecha con vuestros servicios.

TORRE ANTIGUA: Añadís +1d para **ARMONIZAR** con entidades arcanas en este lugar. Esta torre fue levantada por medio de brujería antes del cataclismo y su espejo negro actúa como una lente arcana para enfocar la energía cósmica al vacío.

CAPACIDADES ESPECIALES DE LA SECTA

ELEGIDOS

Cada PJ puede añadir +1 al valor de **ARMONIZAR**, **ESTUDIAR** o **INFLUIR**, hasta un máximo de 3.

Cada jugador puede elegir la acción que prefiera y no tienen que elegir todos la misma. Si adquirís esta capacidad durante la creación de personaje y banda, puedes superar el límite inicial para los valores de las acciones.

CONVICCIÓN

Cada PJ adquiere un **vicio** adicional: *Devoción*. Este vicio no os hará perder el control al eliminar estrés de más cuando lo satisfagáis si mientras proporcionáis un sacrificio apropiado. Además, la deidad os **ayudará** en una tirada de acción que hagáis, desde ahora hasta que satisfagáis de nuevo este vicio.

¿Qué tipo de sacrificio satisface a vuestra deidad?

FANATISMO

Vuestras **cohortes** han perdido la cordura y se dedican en cuerpo y alma a la secta. Cumplirán cualquier servicio, sin importar lo peligroso o extraño que sea. Añaden **+1d** cuando actúen contra enemigos de la fe.

GLORIA ENCARNADA

Vuestra deidad se manifiesta en ocasiones en el mundo físico. Esto puede ser de gran ayuda, pero las prioridades y valores de un dios no son los de los mortales. Estáis avisados.

SELLADO CON SANGRE

Cada sacrificio humano reduce el coste de cualquier ritual que realicéis en **-3 puntos de estrés**.

Consulta la página 222 para saber más sobre rituales.

UNGIDOS

Añadís **+1d** a las **tiradas de resistencia** contra amenazas sobrenaturales. Añadís **+1d** a las **tiradas de curación** de daño sobrenatural.

UNIDOS EN LA OSCURIDAD

Podéis usar maniobras de **trabajo en equipo** con cualquier otro miembro de la secta, no importa la distancia que os separe. Podéis susurrar un mensaje que oigan todos los sectarios sufriendo **1 punto de estrés**.

¿Cómo se manifiesta el trabajo en equipo a distancia, qué medios ocultistas lo posibilitan? ¿Qué los hace extraños o inquietantes? ¿Con qué ritual se inician los miembros de la secta en esta capacidad?

OPORTUNIDADES DE LA SECTA

- 1 Una estudiante de la Academia de Doskvol publica un tratado según el cual vuestro dios es una versión alterada de un dios aún más antiguo.
- 2 La nueva moda entre los jóvenes de la alta sociedad consiste en fingir desmayarse y tener visiones, pero no todos los desmayos son fingidos.
- 3 Unos trabajos de construcción han desenterrado accidentalmente un antiguo pozo espiritual y han despertado a las entidades que estaban atrapadas en él desde el cataclismo.
- 4 Las insignias secretas de una secta rival tienen alguna conexión con el Emperador Inmortal. ¿Los miembros de la secta son sus agentes o es mera coincidencia?
- 5 Un noble ha realizado un ritual desesperado para buscar la ayuda de vuestro dios. Habéis sido elegidos como el instrumento de su ayuda.
- 6 Un importante coleccionista de artefactos se ahoga en las calles, vomitando sangre ennegrecida y jadeando el nombre de vuestro dios.
- 1 Una secta rival está destruyendo todos los artefactos y lugares sagrados de otros dioses. Parece ser que tienen alguna forma arcana de descubrirlos. Podríais ser los siguientes.
- 2 En la escena del crimen del asesinato de un noble hay signos e imágenes sagradas de vuestro dios.
- 3 Los ciudadanos del área cercana a vuestra guarida han empezado a trabajar en ocasiones, como en trance, construyendo algo extraño a partir de desechos inusitados.
- 4 Tres fantasmas formidables llegan a vuestra guarida y se anuncian como los verdaderos antiguos maestros de la secta.
- 5 El campeón ungido de una secta rival desafía a quien elijáis a un combate mortal.
- 6 Los Guardianes Espirituales tienen la intención de revivir una antigua costumbre bárbara y quemar a una «bruja» en la plaza pública. Tu dios siempre prohibió que algo así ocurriera.
- 1 Un tomo enmohecido que ha sido recuperado de la bolsa de un vagabundo tycherosi contradice algún principio vital de la doctrina de vuestra secta.
- 2 Una secta adinerada os ofrece riquezas (moneda, recursos, cohortes, etcétera) si abandonáis vuestra fe e ingresáis en su congregación.
- 3 Un barco leviatanero regresa al puerto sin tripulación ni carga, solo con una gran pirámide de un extraño metal que vibra chasqueando el nombre secreto de vuestro dios.
- 4 Una pandilla de matones está teniendo serios problemas místicos con un grupo rival. Os contratan para poner fin a la situación.
- 5 Los fantasmas de los fieles muertos regresan si se les colocan monedas benditas en la boca, incluso cuando los Guardianes Espirituales se los llevan. ¿Quién está detrás? ¿Cómo lo hace?
- 6 Vuestros altares se desmoronan y vuestros artefactos se rompen. Demostrad vuestra verdadera fe o perded toda esperanza.

Aplicad una operación de Adquisición, Augurio, Consagración o Sacrificio a cualquiera de estas oportunidades. Para dar un giro o agregar elementos adicionales, tira en las tablas de generación de golpes de las páginas 306-307.

SOMBRAS

Ladrones y espías

Todo el mundo quiere algo que no puede tener. Ahí es donde entráis vosotros.

Si sois Sombras, obtenéis PX cuando ejecutéis allanamientos, espionaje, robos o sabotajes.

¿Espíais y robáis principalmente para servir a vuestros propios intereses, o vendéis vuestros servicios a cualquier postor?

MEJORAS INICIALES

- ◆ **Entrenamiento: DESTREZA.**
- ◆ **Guarida oculta**

TERRITORIOS DE CAZA

Elegid un tipo preferido de operación:

- ◆ **Allanamiento:** Entrar en un lugar a robar.
- ◆ **Espionaje:** Obtener información secreta por medios ocultos o clandestinos.
- ◆ **Robo:** Por la fuerza o con amenazas.
- ◆ **Sabotaje:** Dañar a un enemigo destruyendo algo.

CONTACTOS

- ◆ **Dowler**, explorador. *¿Uno de los pocos carroñeros de las Tierras de la Muerte que ha sobrevivido a su condena?*
- ◆ **Laroze**, casaca azul. *¿Un informante en la Guardia Urbana?*
- ◆ **Amancio**, corredor de negocios. *¿Una figura de los bajos fondos con buenos contactos y famoso por su neutralidad?*
- ◆ **Fitz**, coleccionista. *¿Un aficionado a los artefactos extraños?*
- ◆ **Adelaide Phroaig**, noble. *¿Una informante para dar golpes entre la élite?*
- ◆ **Rigney**, tabernero. *¿Una fuente de noticias y chismes?*

MEJORAS DE SOMBRAS

- ◆ **Pertrechos para Sombras:** Podéis llevar equipo o herramientas con un valor de carga 2. *Por ejemplo, puedes llevar equipo de robo y herramientas de ajuste y contabilizarlo todo como carga 0.*
- ◆ **Mapas subterráneos y llaves maestras:** Podéis atravesar fácilmente los canales subterráneos, túneles y sótanos de la ciudad.
- ◆ **Truhanes de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Truhanes añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ◆ **Furtivos de élite:** Todas vuestras cohortes de tipo Furtivos añaden +1d a las tiradas de calidad para las acciones relacionadas con su tipo.
- ◆ **Imperturbables:** Cada PJ recibe 1 casilla de estrés adicional. Es necesario invertir tres mejoras, en vez de una, para elegir esta opción.

RECURSOS DE LAS SOMBRAS

CÁMARA DE INTERROGATORIOS	TERRITORIO	ESTRAPERLISTA LEAL	SALÓN DE JUEGOS	TABERNA
ANTRO DE DROGAS	INFORMANTES	GUARIDA	TERRITORIO	ESPIAS
CRIADERO DE PECES BRUJA	ENFERMERÍA	INTERCAMBIO SECRETO	TERRITORIO	SENDAS SECRETAS

ANTRO DE DROGAS: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**. *¿Qué droga es la elegida?*

CÁMARA DE INTERROGATORIOS: Añadís **+1d** a **INFLUIR** y **MANDAR** en el lugar. *Un asunto desagradable, pero efectivo.*

CRIADERO DE PECES BRUJA: Tenéis **+1d** para la tarea de **reducir RIESGO** después de un golpe en el que se haya producido algún asesinato. Además, podéis eliminar cualquier cadáver que os dejerais durante el trabajo sin levantar sospechas.

ENFERMERÍA: Obtenéis **+1d** para las tiradas de tratamientos curativos. *La enfermería también tiene camas para convalecencias largas.*

ESPIAS: Obtenéis **+1d** para **ANALIZAR** o **CAZAR** en vuestro territorio.

ESTRAPERLISTA LEAL: Conseguís **+2 MONEDAS** de beneficio en los golpes que impliquen allanamiento o robo. *Es necesario un experto y buenos contactos para vender objetos robados.*

INFORMANTES: Obtenéis **+1d** al buscar información para dar un golpe. *Vuestros ojos y oídos en las calles están siempre al acecho de nuevos objetivos.*

INTERCAMBIO SECRETO: Recibís **+2 MONEDAS** de beneficio en golpes que impliquen espionaje o sabotaje. *El punto de intercambio, totalmente oculto, bien vale la moneda adicional que le cuesta a la clientela exigente.*

SALÓN DE JUEGOS: En cualquier momento de la fase de descanso podéis tirar un número de dados igual a vuestro Nivel. Ganaréis un número de **MONEDAS** igual al resultado más alto menos el **RIESGO**. *¿Cartas, dados o algo más inusual?*

SENDAS SECRETAS: Añadís **+1d** a la tirada de implicación para planes que impliquen sigilo. *Tenéis acceso a canales subterráneos largo tiempo olvidados, pasarelas por las azoteas o alguna otra ruta de vuestra elección.*

TABERNA: Añadís **+1d** a **INFLUIR** y **SOCIALIZAR** en este lugar. *Un poco de alcohol y una conversación amable pueden hacer mucho.*

CAPACIDADES ESPECIALES DE SOMBRAS

TODOS ROBAN

Cada PJ puede añadir +1 al valor de **ACECHAR**, **AFINAR** o **TRASTEAR**, hasta un máximo de 3.

Cada jugador puede elegir la acción que prefiera y no tienen que elegir todos la misma. Si adquirís esta capacidad durante la creación de personaje y banda, puedes superar el límite inicial para los valores de las acciones.

ALLANAMIENTO DE MORADA

Añadid +1d a las **tiradas de implicación** cuando ejecutéis un allanamiento.

ECOS FANTASMALES

Debido a una experiencia extraña o un ritual ocultista, todos los miembros de la banda adquieren la capacidad de ver e interactuar con las estructuras, calles y objetos fantasmales que hay en el eco de Doskvol que existe en el campo fantasmal.

Podéis explorar el eco de un edificio antiguo, convertido en polvo en el mundo real pero todavía presente en el campo fantasmal, discernir el resplandor electrolasmático de tesoros perdidos en las profundidades de los canales, usar una puerta fantasmal arcana anterior al cataclismo para infiltraros en un lugar seguro, etcétera. El DJ os informará de los ecos que persisten cerca cuando busquéis información sobre ellos. También podéis emprender investigaciones para descubrir ecos particulares que esperéis encontrar.

ESCURRIDIZOS

Cuando hagáis **tiradas de aprietos**, haced dos tiradas y elegid cualquiera de los dos resultados. Añadid +1d cuando **reduzcáis** el **RIESGO** de la banda.

Algunas veces, el DJ preferirá elegir un aprieto en vez de hacer la tirada. En ese caso, os dará a escoger entre dos posibilidades.

PATRÓN

Subir de **Nivel** os cuesta la **mitad de MONEDAS** de lo que os costaría normalmente.

¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?

SINCRONIZADOS

Cuando realicéis una **acción en grupo**, podéis contar varios 6 de diferentes tiradas como un éxito **CRÍTICO**.

*Por ejemplo, Lyric dirige una acción en grupo para **ARMONIZAR** con el campo fantasmal y vencer la protección mágica de la puerta de las Hermanas Tenués. Emily, la jugadora de Lyric, tira y saca un 6. ¡Lo mismo que Matt! Como están sincronizados, sus dos 6 cuentan como un éxito **CRÍTICO** en la tirada.*

URRACAS

Vuestra guarida es un batiburrillo de objetos robados. Añadid +1d a las tiradas para **adquirir activos**.

Esta habilidad significa que el objeto que necesitáis está entre un montón de cosas o que tenéis tantos objetos de sobra que podéis intercambiarlos para conseguirlo.

OPORTUNIDADES DE LAS SOMBRA

- 1 Un tratante de arte local anuncia una exhibición de joyas antiguas de Iruvia.
- 2 El Camino de los Ecos necesita un cuerpo específico y hay que robarlo del crematorio antes de que sea disuelto esta noche.
- 3 Un coleccionista quiere robar una obra de arte o industrial y reemplazarla por una falsificación.
- 4 Un cliente quiere librar a un ser querido de su servidumbre en una casa de trabajos forzados.
- 5 Un fantasma quiere que custodiéis el resto de su preciosa colección de cosas mundanas.
- 6 Un maestro asesino ha vuelto de su retiro para hacer un último trabajo. Muchos pagarían bastante por saber quién es el objetivo.
- 1 La oveja negra de una familia noble quiere venganza y la escritura de las posesiones ancestrales es la clave.
- 2 Una pandilla de traficantes quiere obtener la fórmula secreta del nuevo y popular producto de sus rivales.
- 3 Se han recuperado unos extraños artefactos del Mar del Vacío. Se custodian en Bellweather para que los Guardianes Espirituales los analicen.
- 4 Rumores de guerra. ¿No los hay siempre? Introducid un documento incriminatorio en la oficina del embajador.
- 5 Unos agentes antiimperiales están pasando información mientras están en los trenes. Interceptad sus comunicados.
- 6 Un profesor de la Torre Chispas quiere las notas de investigación de su rival. Tiene que parecer un robo normal y corriente.
- 1 Un escuadrón de casacas azules se niega a hacer un arresto muy peligroso. Robad las pruebas de la caja fuerte del inspector.
- 2 Hay una prueba irrefutable contra un señor del crimen; está guardada en una cámara acorazada del banco hasta el juicio.
- 3 Un cliente quiere saber quién está vendiendo los textos alterados a los estudiantes de la academia, que los están induciendo a la locura y el asesinato.
- 4 Un inspector desesperado necesita que coloquéis pistas falsas para derribar a un Guardián Espiritual corrompido por los demonios.
- 5 Ha llegado un circo a la ciudad con extrañas criaturas y animales misteriosos. Un cliente pagaría bien por una nueva mascota.
- 6 Una pandilla ha fallado al hacer un trabajo y solo ha sobrevivido un miembro. ¿Podréis limpiar la sangrienta escena antes de que lleguen las autoridades?

Aplica una operación de Allanamiento, Espionaje, Robo o Sabotaje a cualquiera de estas oportunidades. Para dar un giro o agregar elementos adicionales, tira en las tablas de generación de golpes de las páginas 306-307.



CAPÍTULO 4

EL GOLPE

Asesinos a sueldo, extorsiones, rituales oscuros, tratos ilícitos, contrabando, robos nocturnos... Estas son las hazañas de los criminales de Duskwall, las únicas oportunidades que les quedan a las personas desplazadas a los márgenes de la sociedad y los que se les niegan los privilegios de la élite corrupta y depredadora.

En **Blades in the Dark** jugamos para descubrir si un grupo de criminales en ciernes puede prosperar en los bajos fondos de una ciudad embrujada. Su prosperidad depende de sus empresas criminales, a las que llamamos **golpes**.

Un **golpe** es una operación con un objetivo concreto. Por ejemplo, robar en la mansión señorial de lord Strangford, asesinar a un diplomático severosi, introducir en la ciudad un extraño artefacto de las Tierras de la Muerte como contrabando, etcétera. En general, un golpe caerá en una de estas tres categorías:

- ♦ Una **actividad criminal**, determinada por el tipo de banda. Un asesinato, robo, contrato ilícito, etcétera. Los tipos de bandas y sus golpes principales se detallan en el capítulo 3, que comienza en la página 91.
- ♦ **Apropiación** de un recurso del **mapa de recursos** de tu banda. Los recursos ayudan al desarrollo de la banda. Consulta la página 46 para saber más.
- ♦ Una **misión especial** u objetivo determinado por los jugadores, como conseguir un artefacto raro para potenciar uno de los rituales del Susurro.

Un golpe puede ser largo e intenso o corto y fácil. Pueden haber muchas tiradas y problemas, o resolverse en unas pocas acciones. ¡Juega para descubrir qué sucede! No tiene por qué ocupar necesariamente una sesión de juego, es mejor dejar que transcurra sin forzar los tiempos.

Los PJ pueden iniciar un nuevo golpe eligiendo un objetivo (por ejemplo, de sus recursos o de la lista de facciones), buscando a un cliente potencial para pedirle trabajo o siendo contactados por un PNJ que necesite contratarlos.

Un golpe se compone de algunos elementos clave, detallados en este capítulo: **planificación e implicación, escenas retrospectivas y trabajo en equipo**.



PLANIFICACIÓN E IMPLICACIÓN

La banda dedica algún tiempo a planificar cada golpe. Se reúne en su guarida, alrededor de una linterna parpadeante, y miran mapas garabateados, susurran ardidés, discuten el mejor enfoque, se quejan de los peligros que les esperan y codician montones de monedas.

Pero vosotros, los jugadores, no necesitáis una planificación tan exhaustiva. Los personajes se ocupan de eso fuera de cámara. Lo único que tenéis que hacer es elegir el **tipo de plan** que los personajes ya han urdido; no hay necesidad de preparar hasta el mínimo detalle y cubrir cualquier eventualidad con anticipación, porque la **tirada de implicación** (detallada en la página siguiente) es la que determina la cantidad de problemas que tienen lugar cuando el plan se pone en marcha. Ningún plan es perfecto, no se puede prever todo. Este sistema asume que siempre hay algunos factores desconocidos y problemas, mayores o menores, en cada operación; vosotros solo tenéis que hacerlo lo mejor que podáis.

Hay seis planes diferentes y a cada uno de ellos le falta un **detalle** que debéis proporcionar (consulta la lista a continuación). Para «planificar una operación» basta con escoger el plan y proporcionar ese detalle. Después, el DJ **pasará a la acción** y se desarrollarán los primeros momentos de la operación.

ASALTO

Aplicar violencia a un objetivo. *Detalle: El punto de ataque.*

ENGAÑO

Atraer, engañar o manipular. *Detalle: El método de engaño.*

OCULTISTA

Involucrar a un poder sobrenatural. *Detalle: El método arcano.*

SIGILO

Infiltrarse sin ser visto. *Detalle: El punto de infiltración.*

SOCIAL

Negociar o persuadir. *Detalle: La conexión social.*

TRANSPORTE

Transportar carga o personas sorteando peligros. *Detalle: La ruta y el cómo.*

EL DETALLE

Después de elegir un plan hay que proporcionar el detalle que falta, como el punto de ataque, la conexión social, etcétera. Si no sabéis el detalle, podéis **buscar información** de alguna manera para descubrirlo. Consultad la página 36.

EQUIPAMIENTO

Cuando el plan y el detalle estén definidos, cada jugador elige la **carga** de su personaje, que indica la cantidad de cosas que lleva consigo durante la operación. No se tienen que seleccionar elementos individuales, solo la cantidad máxima a la que se tendrá acceso durante la acción. Consultad la página 57 para saber más.

TIRADA DE IMPLICACIÓN

Los jugadores han elegido un plan y han proporcionado los detalles. El DJ pasa a la acción describiendo la escena que da comienzo a la operación y el primer obstáculo que se encuentra la banda. ¿Cómo empieza todo? La forma en que el DJ disponga la situación inicial puede tener un gran impacto, complicando o simplificando la operación. Para evitar que la responsabilidad de hacerlo correctamente recaiga siempre sobre el DJ, usamos una tirada de dados, la **tirada de implicación**.

La tirada de implicación es una **tirada de fortuna** que comienza con **1d de pura suerte**. Las ventajas o desventajas importantes que sean aplicables modifican la reserva de dados.

VENTAJAS/DESVENTAJAS IMPORTANTES

- ◆ ¿La operación es particularmente audaz o atrevida? Añade **+1d**. ¿La operación es excesivamente compleja o depende de muchos factores? Sustraе **-1d**.
- ◆ ¿Los **detalles del plan** revelan una vulnerabilidad del objetivo o le golpean donde es más débil? Añade **+1d**. ¿El objetivo es más resistente contra este enfoque, tiene defensas concretas o preparativos especiales? Sustraе **-1d**.
- ◆ ¿Alguno de vuestros **amigos o contactos** puede proporcionar ayuda o aportar conocimientos para esta operación? Añade **+1d**. ¿Hay **enemigos o rivales** que interfieran en la operación? Sustraе **-1d**.
- ◆ ¿Hay algún **otro elemento** que queráis tener en cuenta? Un objetivo de Nivel inferior podría suponer **+1d**. Un objetivo de Nivel superior podría suponer **-1d**. Quizás el contexto actual del distrito haga la operación más o menos complicada.

La tirada de implicación asume que los PJ abordan el objetivo de la misión de la forma más inteligente según el plan y los detalles que han proporcionado. No es necesario realizar maniobras previas para tantear nada ni tomar precauciones especiales u otras medidas laboriosas previas a la verdadera acción. La tirada de implicación cubre todo eso. Los PJ ya están en el meollo del asunto, enfrentados al primer obstáculo; se encuentran en la azotea, o forzando la cerradura de la ventana de las Hermanas Tenués, echando abajo la puerta de la guarida de las Hoces, procurando llegar hasta lord Strangford en la fiesta de disfraces para hablar con él, etcétera.

No hagas la tirada de implicación y después describas cómo llegan los PJ hasta su objetivo. La tirada de implicación resuelve precisamente esa parte. Pasa a la acción resultante de ese proceso, al primer obstáculo serio en su camino.

Los primeros obstáculos de la casa de las Hermanas Tenués son sus cerraduras y sus astutas trampas mágicas. La tirada de implicación nos sitúa en una ventana del tejado, justo cuando los PJ están intentando entrar en el ático de forma silenciosa y con cuidado.

Los PJ han echado la puerta abajo de una patada y han entrado en la sala principal de la guarida de las Hoces, lanzándose armas en ristre en una caótica pelea con los primeros guardias.

Los PJ se han integrado en la fiesta y han conseguido moverse para tener una charla privada con lord Strangford. Cuando un grupo de jóvenes nobles se van de su lado, los PJ se aproximan y comienzan una conversación.

TIRADA DE IMPLICACIÓN



1d de pura suerte.



+1d por cada **VENTAJA**
IMPORTANTE.



-1d por cada **DESVENTAJA**
IMPORTANTE.

CRÍTICO: Excepcional. *Habéis superado el primer obstáculo y os encontráis en una situación controlada, preparados para lo que venga después.*

6: Buen resultado. *Os encontráis en una situación controlada cuando la acción se inicia.*

4/5: Resultado mixto. *Os encontráis en una situación arriesgada cuando la acción se inicia.*

1-3: Mal resultado. *Os encontráis en una situación desesperada cuando la acción se inicia.*

Los jugadores pueden recurrir a **escenas retrospectivas** durante el golpe si quieren incluir alguna preparación especial u organización ingeniosa. Cuesta un tiempo habituarse al sistema. Al principio los jugadores suelen oponerse a esto porque se preocupan de que estén pasando por alto las cosas importantes que quieren hacer. Pero una vez que os acostumbréis, saltar directamente a la acción del golpe es mucho más efectivo. Cuando vean la situación en la que se encuentran les resultará mucho más útil articular la «planificación» a través de escenas retrospectivas en lugar de en meras especulaciones sobre circunstancias y acontecimientos que podrían no llegar a suceder.

RESULTADOS

El resultado de la tirada de implicación determina la **situación** de las acciones iniciales de los PJ cuando pasamos directamente al golpe. Un resultado de **1-3** significa una situación desesperada, un **4/5** es una situación arriesgada y un **6** produce una situación controlada. Un **CRÍTICO** avanza la acción más allá del obstáculo inicial, en medio del golpe en sí.

Una situación desesperada es el peor resultado de la suma de plan + detalles + proceso de implicación, al margen de lo bajo que sea vuestro Nivel o de lo superados en número que estéis. El sistema está diseñado para garantizar que el proceso de planificación sea importante, pero no requiere mucha optimización ni demasiados detalles. Aunque seáis imprudentes y os lancéis confiando en vuestras probabilidades, no saldréis tan mal parados. Además, es posible que queráis esas tiradas desesperadas para generar PX para los PJ, eso ayudará a mejorar a los personajes principiantes.

Cuando describas la situación después de la tirada, usa los detalles del objetivo para definir la situación de los PJ. ¿Cómo podrían las extrañas y ocultistas Hermanas Tenués suponer una situación desesperada para los ladrones? ¿Cómo podrían ser las violentas y despiadadas Hoces una amenaza arriesgada para el ataque de los matones? ¿Cómo podría el vanidoso y pomposo lord Strangford suponer una oportunidad controlada para un canalla manipulador? Aprovecha la ocasión para mostrar por qué los enemigos de los PJ son peligrosos y capaces: no presentes una mala tirada de implicación como un fracaso de los PJ o no confiarán más en la técnica. Vale que las cosas están empezando a ponerse desesperadas con las escalofrantes Hermanas Tenués, pero sois el tipo de criminales suficientemente atrevidos como para asumirlas. Vamos allá.

¿CUÁNTO DURA?

La tirada de implicación determina la situación inicial para las acciones de los PJ. ¿Durante cuánto tiempo? ¿La escena sigue siendo desesperada? No. En cuanto se resuelvan las acciones iniciales, sigue el proceso normal para establecer la situación del resto de tiradas del golpe. La tirada de implicación es una forma rápida de poner en marcha las cosas y dar pie a la acción, pero no tiene ningún impacto más allá.

EJEMPLOS DE IMPLICACIÓN

Infiltrándose en la casa de las Hermanas Tenues

La banda de Sombras tiene un plan y un detalle que no le proporcionan modificadores en este caso (las Hermanas no son particularmente fuertes o débiles contra un plan basado en el sigilo). La banda cuenta con la ayuda de su contacto Dowler, un explorador de Duskwall que resulta que acaba de examinar el techo de la casa de las Hermanas. La banda obtiene +1d por su ayuda. En total, tienen que tirar 2d y... sacan un 2. ¡Vale! Es un comienzo desesperado para su infiltración.

La DJ imagina cómo podrían representar las arcanas Hermanas Tenues una amenaza desesperada para los ladrones, y aprovecha lo obvio: el pestillo aparentemente ordinario de la ventana, que es el primer obstáculo para entrar, tiene una protección mágica. «Bueno, ¿quién está intentando **TRASTEAR** la cerradura? Es una situación desesperada y, por lo tanto, la consecuencia es la activación de la alarma. También podría pasar algo más, algo mágico. Tal vez debería ser una acción en grupo...».

Observa que la DJ omite la aproximación por la azotea y la ventana del ático. Ella ya sabía que los PJ iban a entrar furtivamente por el techo (porque ese era el plan), así que pasó directamente al primer obstáculo: una cerradura protegida. De esta forma se salta la discusión de por dónde entrar, buscar la opción perfecta, debatir los ventajas de una ventana frente a una chimenea, etcétera. La tirada de implicación lo cubre todo y deposita a los PJ en medio de la acción, haciendo todo lo posible para entrar furtivamente. Los jugadores no pueden «dar marcha atrás» y probar con una ventana diferente: la tirada de implicación los ha situado aquí. Si quieren haber preparado algo para una protección arcana, solo necesitan una escena retrospectiva...

Asaltando a las Hoces

La banda de Bravos está ansiosa por pelear y es hora de darles una lección de sangre y dolor a las Hoces. Su plan es un asalto, aunque saben que ese es el fuerte de las Hoces. Pero ¿y qué? Son Bravos; viven para esto. No obstante, el PJ Máscara decide ir un poco sobre seguro y realiza una acción de **SOCIALIZAR** para averiguar en qué momento de la noche estarán más borrachos las Hoces. Ese será el punto de ataque y una vulnerabilidad de la banda enemiga. La banda tira 1d (1d de base, -1d por la fuerza superior del enemigo, +1d por la vulnerabilidad) y saca un 5: la cosa comienza con una situación arriesgada.

¿Qué sugiere este momento? El DJ elige lo más obvio: una situación arriesgada significa un enfrentamiento personal, ¿y qué es más emblemático que una pelea a cara de perro? La puerta se desploma arrancada de sus bisagras y los violentos Hoces (ya armados y peleándose entre ellos) se lanzan borrachos a la escaramuza sin pensarlo.

El DJ pone en marcha unos relojes para contabilizar las víctimas de ambos bandos y otro para la eventual respuesta de los casacas azules a la pelea. Después se suceden las tiradas de **PELEAR** por toda la mesa mientras los PJ se lanzan de cabeza a la refriega.

Negociando con lord Strangford

La banda de Buhoneros está buscando un nuevo proveedor para su droga basada en sangre de leviatán. Gracias a un proyecto de investigación de su Araña, tienen razones para creer que lord Strangford, el capitán cazador de leviatanes, tiene unas ideas «flexibles» con respecto a las fuerzas demoníacas y está buscando nuevos socios. La banda ha decidido ejecutar un plan de tipo social, orquestando un encuentro casual con el capitán en una fiesta de disfraces celebrada en honor de la festividad de Arkenvorn.

Comienzan con 1d de pura suerte. El detalle de su plan es bueno y revela una vulnerabilidad del objetivo, añadiendo otro +1d. Además, la banda tiene amistad con el anfitrión de la fiesta, Rolan Wott, un magistrado rico y corrupto, lo que supone otro +1d. Tiran 3d, ¡y sacan un **CRÍTICO**!

La DJ sopesa cómo podrían superar los PJ el primer obstáculo potencial y terminar en una situación controlada con el capitán Strangford. Se decanta por la elección obvia: un hombre tan importante como Strangford estará normalmente rodeado por una multitud de jóvenes nobles que buscan su favor, pero los PJ son capaces de acercarse en el instante preciso. Justo cuando llegan, Strangford se libra de algunos diletantes aburridos y se dirige hacia ellos con la esperanza de que unos personajes tan rudos le garanticen una conversación más interesante.

PLANES RELACIONADOS

En ocasiones, una operación requerirá de un par de planes relacionados. El escenario más común es un equipo con un plan desarrollado en varios puntos: «Vosotros provocáis una distracción en la taberna y cuando envíen allí a sus matones, nosotros entramos en su guarida». Hay dos formas de ejecutar esto.

1. La distracción es una **maniobra de preparación** realizada por un miembro de la banda como parte del plan; consulta «Trabajo en equipo» en la página 134 para saber más. Una maniobra de preparación exitosa puede mejorar la **situación** de los compañeros de equipo, posiblemente compensando una mala tirada de implicación o aumentando el efecto. Una maniobra de preparación fallida podría causar problemas en la segunda parte del plan: una consecuencia sencilla es aplicar -1d a la tirada de implicación. *Si es posible, el miembro del equipo que realizó la maniobra de preparación puede unirse más tarde a la operación principal, así no tiene que sentarse a esperar.*
2. La distracción es en sí misma un plan, implicación y operación cuyo resultado crea la oportunidad para otro plan futuro. Usa esta opción cuando la primera parte del plan sea un requisito para que ocurra la siguiente parte. Por ejemplo, podéis ejecutar un plan basado en el sigilo para robar un artefacto del Museo de los Antiguos y después usar el artefacto en un plan basado en el ocultismo para consagrar un templo para vuestro dios olvidado. En este caso, después de la primera parte del plan habrá una fase de descanso (y beneficio, **RIESGO**, etcétera), como es habitual.

Cualquiera de los dos enfoques es correcto y la diferencia suele ser, más que nada, una cuestión de interés. ¿La idea del plan relacionado es tan interesante como para jugarlo paso a paso? ¿Es necesario para que el segundo plan tenga sentido? Si es así, conviértelo en una operación separada. Si no, usa solo una maniobra de preparación.

ESCENAS RETROSPECTIVAS

Las reglas no distinguen entre las acciones realizadas en el momento presente y las realizadas en el pasado. Se puede recurrir a una **escena retrospectiva** cuando una operación esté en marcha para hacer una tirada de una acción que ocurrió en el pasado y que afecte al momento actual. Tal vez convenciste al sargento de la Guardia del distrito para que cancelara la patrulla de casacas azules de esta noche, así que haces una tirada de **INFLUIR** para ver qué tal fue.

El DJ establece un **coste de estrés** cuando alguien active una acción retrospectiva.

- ◆ **ESTRÉS 0:** Una acción corriente para aprovechar una oportunidad fácil. *El Saja-dor tuvo que **SOCIALIZAR** con su amiga Chael para acordar que llegaría antes de tiempo a la partida de dados y así aparecer de repente como un aliado inesperado.*
- ◆ **ESTRÉS 1:** Una acción compleja o una oportunidad poco probable. *El Sabueso utilizó **AFINAR** para esconder sus pistolas cerca de la mesa de juego, lo que le permite recuperarlas después del cacheo en la puerta principal.*
- ◆ **ESTRÉS 2 (O MÁS):** Una acción elaborada que implicó oportunidades especiales o imprevistos. *El Susurro se dedicó a **ESTUDIAR** la historia de la propiedad y descubrió que un fantasma frecuenta el antiguo muelle del canal. Un fantasma que puede ser obligado a revelar la ubicación de la cámara oculta.*

Después de pagar el coste de estrés, tiene lugar una escena retrospectiva que se resuelve como cualquier otra acción. A veces incluirá una tirada de acción porque existe algún peligro o problema, otras veces implicará una tirada de fortuna porque se necesita saber qué tal fue o cuánto se tardó. Algunas escenas retrospectivas no requieren ninguna tirada porque solo es necesario sufrir estrés para lograrlas.

Si una escena retrospectiva implica una tarea de la **fase de descanso**, cuesta 1 **MONEDA** o 1 **REP** en lugar de estrés; consulta la página 153 para saber más sobre la fase de descanso.

La escena retrospectiva es especialmente útil si la **tirada de implicación** sale mal. Cuando el DJ haya descrito el problema en el que os encontréis, cualquiera puede pedir una escena retrospectiva que tenga relación con una preparación especial que se haya realizado de antemano «por si acaso» sucedía algo así. De esa forma, la «planificación retrospectiva» se centrará en los problemas que suceden, no en los problemas que podrían suceder. Consulta «Actúa ahora, planea más tarde» en la página 184 para saber más.

LÍMITES DE LAS ESCENAS RETROSPECTIVAS

Una escena retrospectiva no es un viaje en el tiempo. No se puede «deshacer» algo que acaba de ocurrir en el presente. Por ejemplo, si la inspectora Helker te interroga sobre los recientes robos de artefactos ocultistas cuando estás en la fiesta de lady Bowmore, no puedes recurrir a una escena retrospectiva para asesinarla la noche anterior, puesto que ahora se encuentra aquí y está haciéndote preguntas, tal y como se ha establecido en la narrativa. Pero sí puedes pedir una escena retrospectiva para establecer que le diste intencionalmente el chivatazo y que te interrogara en la fiesta y así aprovechar la oportunidad para impresionar a lady Bowmore con tu aplomo y audacia.

EJEMPLOS DE ESCENAS RETROSPECTIVAS

«Quiero una escena retrospectiva de hace horas, cuando me colé en los establos y les di hierba de fuego a todas las cabras para que se volvieran locas y provocaran una distracción, facilitando nuestra infiltración».

«¡Je! Genial. Bueno, parece un poco complicado. Lidiar con tercas cabras y todo eso... 1 de estrés».

«¿Tengo que tirar por Acechar para infiltrarme e introducir la hierba?».

«No. La seguridad del establo de cabras se reduce a un chico que suele estar dormido. Puedes entrar fácilmente sin que te vea».

«¿Entonces funciona sin más?».

«Espera... no tan rápido. Cuando quieras que comience la distracción, hacemos una tirada de fortuna para ver hasta dónde llega la maniobra de la hierba de fuego y las cabras. Tres dados».

—

«La tirada de implicación es... un 2. ¡Parece una situación desesperada! A ver... Vale, estás dentro del complejo de los Trituradores, en los muelles, deslizándote entre las sombras junto a unos enormes tanques de almacenamiento hechos de metal. De repente se encienden todas las luces eléctricas. La gran puerta de metal del almacén se abre y escuchas cómo entra un pesado carro. Parece que están recibiendo una entrega ahora mismo y un montón de Trituradores salen a recibirla. Están a punto de llegar a donde estás. ¿Qué haces?».

«Un momento, quiero una escena retrospectiva».

«Está bien, ¿para qué?».

«Bueno... ¿Algo... útil? Mierda, no sé que podría ser. ¿A alguien se le ocurre algo?».

«¿Qué pasaría si al Socializar ayer con tus amigos estibadores te hablaron de esta entrega y luego le colocamos una bomba?».

«Ostras, tío, eso tiene gracia. Pero es una locura. Supongo que eso infligirá 2 puntos de estrés, ¿no?».

«Me parece bien, pero vamos a hacer esa tirada de Socializar y ver si tus amigos estibadores te exigieron algo a cambio o te complicaron las cosas. Después tendremos que averiguar qué pasa con la bomba. ¿Quién estaba a cargo de eso?».

«Yo. Tiraré para Trastear y ajustar la mecha con precisión. Esperemos que funcione».

ABORTAR UN GOLPE

Abortar un golpe lleva directamente a una **fase de descanso**. Sigue los puntos para la fase de descanso que aparecen en el siguiente capítulo. Lo normal es que el **beneficio** sea cero, ya que no habéis logrado nada. Aun así, el **RIESGO** aumenta y os enfrentaréis a **aprietos** según las reglas.

Consulta el capítulo «Fase de descanso» que comienza en la página 145 para saber más.

TRABAJO EN EQUIPO

TRABAJO EN EQUIPO

Los PJ tienen acceso a cuatro maniobras especiales cuando trabajan todos juntos en equipo. Las cuatro **maniobras de trabajo en equipo** son:

- ◆ **Ayudar** a otro PJ cuando vaya a tirar una acción.
- ◆ Liderar una **acción en grupo**.
- ◆ **Proteger** a un compañero de equipo.
- ◆ Una **preparación** para que otro personaje realice su acción a continuación.

AYUDAR

Describe lo que hace tu personaje para ser de ayuda. Sufres 1 punto de estrés cuando ayudes a otro jugador en su tirada, pero le proporcionas **+1d**. Además, también puedes sufrir cualquier consecuencia derivada de la tirada, dependiendo de las circunstancias. Solo un personaje puede ayudar en cada tirada. *Si quieres ayudar a otro jugador pero ya lo está haciendo alguien más, tienes la opción de realizar una maniobra de **preparación**.*

Un personaje puede ayudar en una acción en grupo, pero solo si no participa directamente en ella. El jugador que ayuda decide qué personaje participante de la acción en grupo obtiene el dado de bonificación.

LIDERAR UNA ACCIÓN EN GRUPO

Liderar una acción en grupo significa coordinar a varios miembros del equipo para abordar un problema todos juntos. Describe cómo tu personaje lidera el esfuerzo coordinado. ¿Ladras órdenes, haces señales de mano sutiles o proporcionas inspiración carismática?

Cada PJ involucrado hace una **tirada de acción** (usando la misma acción que los demás) y el **equipo se queda con el mejor resultado** de todos, una expresión del esfuerzo general de todos los que han tirado. No obstante, el personaje que lidera la acción en grupo sufre **1 punto de estrés** por cada PJ que haya sacado 1-3 como su mejor resultado.

Así es cómo se hace la escena de «todos entramos sigilosamente en el edificio».

*Cada persona que quiera infiltrarse hace una tirada de **ACECHAR** y el mejor resultado cuenta para todo el equipo. El líder sufre estrés por todos los que hacen tiradas pésimas. Es duro tirar de los rezagados.*

El resultado de la acción en grupo sirve para todos los que han tirado. Si un jugador no tira el dado, no obtiene los efectos de la acción.

Tu personaje no necesita ser especialmente hábil en la acción en cuestión para poder liderar una acción en grupo. La maniobra tiene que ver con el liderazgo, no necesariamente con la capacidad. También se puede liderar a las **cohortes** de la banda con acciones en grupo: tira **MANDAR** si estás dirigiendo sus esfuerzos, o tira por la acción apropiada si tú también participas. La cohorte tira con su nivel de **calidad**.

PROTEGER

Con esta acción intervienes para sufrir tú la consecuencia destinada a uno de tus compañeros de equipo. **Puedes tirar para resistirla de la forma habitual.** Describe cómo intervienes.

*Bazso Baz decide darle un puñetazo a Canter en la cara para darle una lección frente a su pandilla. Pero Arcy lo ve venir y se lanza para recibir el golpe del terrible gancho de derecha de Baz. Sean (que interpreta a Arcy) tira por el atributo de **DESTREZA** de Arcy para resistir, sufre 2 puntos de estrés y reduce el daño a nivel 2, «Ojo hinchado». Sean usa entonces «Guerrero nato», la protección especial de Arcy, para reducir el daño aún más, hasta nivel 1. Arcy detiene el puño de Bazso a medio camino, la fuerza la desequilibra y retuerce dolorosamente su muñeca, pero Canter sale indemne.*

PREPARACIÓN

Puedes provocar un efecto indirecto sobre un obstáculo si realizas una acción de preparación. Si la acción concluye con el resultado esperado, cualquier miembro del equipo que actúe a continuación obtendrá un **+1 al grado de efecto** o una **mejora de la situación** para su tirada. Elige el beneficio según la naturaleza de la acción de preparación.

*Esta es la forma de realizar la escena de «voy a crear una distracción». Tira para **INFLUIR** a un casaca azul y distraerlo con tus encantos. Cualquier compañero de equipo que actúe a continuación para pasar sigilosamente con una acción de **ACECHAR** se beneficiará de una mejora de la situación. Es menos arriesgado porque tú estás llamando la atención del guardia.*

Una acción de preparación inteligente te permite ayudar indirectamente al equipo, ya que es una buena forma de contribuir a una operación cuando no tienes un valor aceptable en la acción en cuestión. Tu acción de preparación puede ser aprovechada por más de un personaje, incluyendo aquellos que **lideren** una acción en grupo, mientras tenga sentido en la ficción.

Dado que una acción de preparación puede aumentar el efecto de las acciones realizadas a continuación, resulta útil cuando el equipo se enfrente a una dura oposición que cuente con ventajas en calidad, escala y/o eficacia. Aunque los PJ vean su efecto reducido a cero por las desventajas, la acción de preparación proporciona una bonificación que permite un efecto limitado.

*Los PJ se enfrentan a un carruaje fuertemente blindado que resulta ser inmune a sus armas. Aldo usa **DESTROZAR** como una acción de preparación para arrancar una parte suelta del blindaje con su palanca, otorgando a las acciones subsiguientes efecto +1, que pasa de nulo a limitado.*

¿TENEMOS QUE UTILIZAR TRABAJO EN EQUIPO?

Las maniobras de trabajo en equipo son opciones, no requisitos. Los personajes pueden seguir realizando las acciones individuales normales durante una operación. Si un personaje no puede comunicarse o coordinarse de alguna manera con el resto del equipo, no podrá usar ni recibir los beneficios de las maniobras de trabajo en equipo.



EJEMPLO DE GOLPE

Revka y su banda de criminales se encuentran en medio de un golpe. Su contacto explorador, Dowler, les ha contado que las **Hermanas Tenuas** han adquirido recientemente una valiosa reliquia arcaica, de la época anterior al cataclismo, conocida como *El Ojo de Kotar*.

La banda de Revka tiene **estatus -2** con las Hermanas Tenuas, y por lo tanto son enemigas. Robar el Ojo será perjudicial para las Hermanas, reducirá su apoyo en los bajos fondos y aportará tesoro en la cámara acorazada de la banda. Todos están de acuerdo en que quieren llevar a cabo el golpe.

EL PLAN

Rachel, la DJ, hace la pregunta que pone en marcha cada golpe en **Blades in the Dark**: «Y bien, ¿cuál es el plan?».

Los jugadores miran la lista de planes en sus hojas de personaje y eligen uno rápidamente. «Voto por **sigilo**», dice Dylan.

«Sí», dice Allison. «Actuemos tranquila y discretamente. Ya corremos bastante riesgo». Los demás jugadores están de acuerdo.

La DJ le pregunta al grupo por el **detalle** que completará el plan: «¿Cuál es el punto de entrada?».

«Bueno», dice Allison. «Dowler ha explorado los alrededores de la casa de las Hermanas Tenuas muchas veces. Es probable que conozca todas las entradas de agua. Creo que usar el canal es buena opción. Además, nos mantendrá fuera de la vista de la mayoría de testigos que pueda haber en la calle, así que podremos llevar cada uno una **carga normal** de equipo si queremos». Todos están de acuerdo.

«Genial», dice Rachel. «Ese es el plan que hicieron vuestros personajes, apretujados alrededor del boceto del plano de la

casa de las Hermanas y el mapa del canal. Ahora avanzáis por ese canal, a su paso junto a la casa, impulsando en silencio vuestra góndola por el agua oscura».

«Tengo una linterna en la mano», dice Allison. «Pero está medio cerrada para emitir un débil resplandor. ¿Hay más luces?».

«Esta parte de Pata de Cuervo está bastante deteriorada», dice Rachel. «Apenas hay alguna luz. Las paredes a ambos lados del estrecho canal están cubiertas de un musgo oscuro. El agua es negra y aceitosa. Hay un hedor a desperdicios y podredumbre».

«¡Puaj!», dice Allison.

TIRADA DE IMPLICACIÓN

«¡Ahora toca la tirada de implicación!», dice Rachel con un brillo en los ojos. «Vamos a ver en qué tipo de situación estáis cuando comienza la acción en la casa».

«Tengo el libro abierto por esa página», dice Dylan. «Comenzamos con 1d por pura suerte».

«Bueno, ya es algo», dice Ryan.

«Probablemente lo necesitemos», dice Allison.

«Sí, 1d para empezar», dice Rachel. «Después podéis obtener dados de ventaja o desventaja. ¿Cuál es el primero?».

«“¿La operación es particularmente audaz o atrevida?”», lee Dylan en voz alta. «Er... ¡Creo que sí! La casa de las Hermanas Tenuas es una especie de lugar legendario, ¿verdad? La gente dice que el que entra, no sale. Colarnos es muy audaz por nuestra parte».

«Sí», dice Rachel. «Estaba pensando lo mismo. Deberíais recibir +1d por eso».

«Excelente», dice Ryan.

«Bien, después pone: “¿Los detalles del plan revelan una vulnerabilidad del objetivo o le golpean donde es más débil?”», dice Dylan.

«Oh, no, ya sé por dónde vas», dice Allison.

«Me temo que aquí no son vulnerables», dice Rachel. «De hecho, son más fuertes en su casa y tienen preparativos especiales que implican una desventaja para vosotros. –1d».

«Ajá», dice Dylan. «¿Qué hay de esto otro: “¿Alguno de vuestros amigos o contactos puede proporcionar ayuda o aportar conocimientos para esta operación?”. ¡Ya lo tenemos! Dowler tiene estudiado este golpe».

«Ah, sí, es verdad», dice Allison. «¿Podemos decir que Dowler nos dio algunos consejos interesantes, ya que conoce bien el lugar? Quizás cosas como “No entréis por el techo”, algo que fuera de ayuda para urdir el plan».

«Por supuesto», dice Rachel. «Tenéis +1d por la información de Dowler».

«Bien», dice Dylan. «“¿Hay algún otro elemento que queráis tener en cuenta?”. Somos del mismo Nivel que ellas, así que eso no cuenta para nada. ¿Hay algo más que pueda ser una ventaja o desventaja?».

«Pues sí», dice Rachel. «Bueno... hay algo que os pondrá las cosas un poco más difíciles en la casa de las Hermanas y que vuestros personajes desconocen por completo. Pero está claro que importa. Tenéis otro +1d».

«Ahí está, mi misteriosa DJ», dice Ryan.

«Muy bien, entonces tenemos que tirar 3d», dice Allison. «Voy delante y tiro». Allison tira y obtiene un 5.

EVADIENDO AL CENTINELA

«Un 5... Está bien, entonces empezáis con una situación arriesgada. Bueno, es bastante fácil de describir. Ya sé lo peligroso que es irrumpir en la casa de las Hermanas», dice Rachel con una sonrisa. «Entonces, atracáis la góndola bajo una ventana en una curva del canal y avanzáis por un tejado bajo hasta llegar justo frente al balcón del segundo piso de la casa, con el estrecho canal por debajo. Allison, me estoy imaginando a Revka agachada en la azotea, mirando a la oscuridad de las ventanas de la casa al otro lado».

«Sí», dice Allison. «Es correcto».

«Como siempre digo, los Susurros primero», dice Dylan.

«Supongo que eres extremadamente sigilosa y todo eso, ¿verdad? Quieres salvar la distancia de un salto y entrar silenciosamente en la casa», dice Rachel.

«Sí», dice Ryan. «Pero tengo las pistolas listas. Por si acaso».

«Está bien», dice Rachel. «Estás a punto de hacerlo cuando, de repente, tu alien-to se convierte en niebla y la superficie del agua crepita debajo de ti con una telaraña de escarcha».

«Lo sabía», dice Dylan.

«Un vapor reluciente se condensa sobre el agua, arrancando chispas de un poste metálico, y toma la tosca forma de lo que una vez fue una persona», dice Rachel.

«Mierda», dice Ryan.

«Relajaos. Es solo un eco fantasmal», sonríe Allison. «Probablemente algún tipo de guardián espiritual colocado aquí por la magia de las Hermanas Te-nues. Podemos evitarlo».

«Tengo munición electrolasmática», dice Ryan. «Puedo dispararle».

Dylan y Allison miran a Ryan durante un momento.

«Pero las armas son ruidosas, así que mejor no», dice Ryan.

«¿Tenemos que enfrentarnos al espíritu?», pregunta Dylan. «¿Lidiar con su aterradora presencia y todo eso?».

«Todavía no», dice Rachel. «Por ahora solo es un vago brillo de electroplasma a la deriva en el campo fantasmal cercano a la casa. No se ha manifestado completamente y no se enfrenta a vosotros. Si la tirada de implicación hubiera sido de 1-3, probablemente habría pasado eso. Pero desde luego, corréis el riesgo. ¿Qué hacéis?».

«Voy a **liderar una acción en grupo**», dice Allison. «Vamos a **ACECHAR** para llegar al otro lado y entrar por la ventana, dejando al espíritu guardián detrás».

«Me parece bien», dice Dylan. «Tengo Acechar 2».

«Yo también tengo 2», dice Allison. «¡El Susurro más sigiloso!».

«Yo tengo cero», dice Ryan. «¡Bueno! No es mi problema», sonríe.

«Vale, es una **tirada de ACECHAR arriesgada** y una acción en grupo», dice Rachel. «Estoy pensando en un **efecto estándar**. Aparte del peligro del fantasma, la maniobra de saltar al otro lado del canal y que entréis por la ventana es factible. ¿Queréis un Pacto con el Diablo?».

«No, creo que estamos bien así. Vamos a tirar», dice Allison. «He sacado un 4».

«Yo un 3», dice Dylan. Ambos miran a Ryan con esperanza.

«¡He sacado un 6!», dice Ryan. «Y un 2. Tengo que quedarme con el más bajo porque soy malísimo en Acechar. Vaya...».

«Y yo me como 2 puntos de estrés por vuestra culpa, gracias», dice Allison. «En fin, debería haber aceptado el Pacto».

«Bueno, pues lo haces», dice Rachel. «Y la primera complicación será poner una marca en el tradicional reloj de "Alerta"». Rachel pone en marcha un reloj de 4 sectores y marca uno. «Los tres saltáis al otro lado, listos para forzar la cerradura de la ventana del balcón... pero está abierta. Se abre con un toque, entráis atravesando las pesadas cortinas y os introducís en la oscuridad del otro lado. Oís al espíritu de fuera gemir débilmente, como si vislumbrase algo, o quizás solo fuera un remolino en el éter plasmático».

«Espera, ¿qué querías decir con "primera complicación"? ¿Es que hay más?», dice Ryan.

EL ESPÍRITU INTERIOR

«Bueno, pues estáis en la legendaria casa de las Hermanas Tenués», dice Rachel. «A medida que vuestros ojos se ajustan a la oscuridad, podéis ver que os encontráis en una sala de música con estantes de partituras a lo largo de las paredes, algunas sillas, un sofá y el piano en el centro. De repente escucháis que la ventana se cierra sola detrás de vosotros y se oye el chasquido del pestillo. Hace un frío extraño».

«Una casa encantada. ¡Pues claro!», dice Dylan.

«El piano empieza a tocar las primeras notas de una vieja canción de cuna y algo comienza a aparecer a su lado, como remolinos de vapor azulado que brillan suavemente. ¿Os parece oír una voz triste cantando? Como si viniera de muy lejos...».

«Vale, vale, me estoy cagando en los pantalones...», dice Dylan. «Apresurémonos a encontrar lo que hemos ve-

nido a buscar antes de que empiecen a salir más fantasmas de las paredes».

«Er...», dice Allison. «No sabemos en qué parte de la casa está el artefacto... Dowler solo nos dijo que estaba aquí, en algún lado. Quizás debería **ARMONIZAR** con este fantasma para que nos diga dónde está. Así nos ahorramos el problema de buscar en cada habitación. ¡Volver la seguridad embrujada en su contra!».

«Me gusta el plan», dice Ryan.

«A mí me gusta cualquier plan que saque seises», dice Dylan.

«Ja, ja. Voy a **ARMONIZAR** con el fantasma y obligarle a obedecerme», dice Allison.

«Vale, a mí me parece algo **desesperado**», dice Rachel.

«¿Desesperado? Se trata de un fantasma normal, ¿no?», dice Allison.

«Sí, pero está ligado a las Hermanas Tenuas y atado a este lugar por su poder. No es un espíritu errante vagando por la ciudad. Además, el efecto es **limitado**, me temo», dice Rachel.

«Vaya, es un fastidio, pero te entiendo. Yo también querría ponerle las cosas difíciles a cualquiera que intentase controlar a alguno de mis fantasmas sirvientes, si los tuviera», dice Allison. «¡Pues lo voy a hacer de todas formas! Quiero los PX de la tirada desesperada».

«Muy bien. ¿Quieres un Pacto con el Diablo, o te esfuerzas?», pregunta Rachel.

«Escuchemos el Pacto», dice Allison.

«Hay muchas opciones», dice Rachel, riendo maliciosamente. «Lo primero que se me ocurre es algo trascendental, como que es el fantasma de tu tía Thea, a quien las Tenuas han capturado para su servicio».

«Vaya, es una pasada», dice Dylan. «Me gusta el giro del guión. Lo hace más personal».

«Sí, es interesante», dice Allison. «Después de todo soy de Duskwall y casi todos mis parientes han sido Susurros, así que se han visto involucrados en las mismas cosas que las hermanas... tal vez fueron enemigos en el pasado y Thea fue una baja... ¡Cómo mola!».

«¿La misión se está convirtiendo en un rescate?», pregunta Ryan. «Es decir, podría “liberarla” realmente rápido». Ryan hace el gesto de disparar una pistola con los dedos. «Munición electroplasmática...».

«Nada de disparar a la tía Thea», dice Allison. «Acepto el Pacto por +1d. ¿Alguien puede ayudarme?».

«En realidad, sí», dice Ryan. «¡Y sin pegar tiros! Soy un Sabueso muy perceptivo, ¿recordáis? ¿Puedo decir que he visto un camafeo, un pedazo de cinta o algún tipo de recuerdo que perteneciera a Thea, algo que las Hermanas usan para atarla aquí? Quizás lo cojo muy rápido y se lo entrego a Revka».

«Sí, está bien», dice Rachel. «Pero si tratas con ataduras para fantasmas, te involucrarás en la tirada. Las consecuencias se te aplicarán a ti también».

«De acuerdo», dice Ryan.

«Bien, eso me da 4d para la tirada de **ARMONIZAR. Situación desesperada, efecto limitado**. Allá vamos. Me acerco al piano sosteniendo el camafeo delante de mí. “¿Tía Thea?”, le digo. “Soy yo, Revka. Necesitamos tu ayuda...”», dice Allison. Tira los dados.

Veamos ahora tres posibles resultados de la tirada: **1-3, 4/5 y CRÍTICO**.

RESULTADO 1-3

«¡Mierda, he sacado un 3! Con cuatro dados. Ya es mala suerte», dice Allison.

«El fantasma se forma por completo en el piano y golpea las teclas con locura, aullando en un horrible *crescendo*», dice Rachel. «Es la tía Thea, pero está perdida en su locura fantasmal y no consigue reconocerte. Flota con su vestido ondeando en el éter y unos ojos salvajes. El aire chispea por las descargas electroplasmáticas y alcanzan el camafeo (provocando que arda con un fuego azul), a Revka y a Cross. Ambos sufren el **daño de nivel 2** “Quemaduras eléctricas”. También voy a marcar **tres sectores del reloj** “Alerta” como una “**complicación seria**”. Y con eso se completa. ¡Eso no es colarse sigilosamente! La ventana que hay detrás de vosotros traquetea y el eco fantasmal del canal entra en la habitación cubierto de chispas eléctricas. Por cierto, Dylan, ahora sí que tendrás que lidiar con su aterradora presencia. ¿Qué hacéis?».

RESULTADO 4/5

«¡Tengo un 5! Por los pelos una vez más», dice Allison.

«El fantasma se forma por completo en el piano y termina la canción de cuna con una floritura. Se da la vuelta cuando te acercas, con el vestido y el pelo ondeando en el éter, como si estuviera bajo el agua. El suave brillo de sus ojos fantasmales se encuentra con los tuyos y una espeluznante sonrisa cruza su rostro. Parece saber qué es lo que quieres, pero cuando abre la boca para hablar solo salen susurros incomprensibles».

«¡Ah, el lenguaje de convocación fantasmal! Lo determinamos en la primera sesión. Solo el que convoca al fantasma puede hablar con él. Me había olvidado», dice Allison.

«¡Correcto! Ese es el efecto limitado», dice Rachel. «Thea no puede decirte lo que quieres saber, pero sí puede llevarte hasta allí si la sigues».

«Bien», dice Ryan. «¿Todo bien, entonces?».

«Espera, tranquilo», dice Rachel. «Era un éxito parcial. Tengo una consecuencia que infligir. Y además era desesperada... Bueno, está bien, prepárate. Voy a marcar **tres sectores del reloj** “Alerta” como “complicación seria”. Con eso se completa, ¡y sois descubiertos! La ventana que hay detrás de vosotros traquetea y el eco fantasmal del canal entra en la habitación, cubierto de chispas eléctricas. Escucháis más gemidos por el pasillo. Por cierto, Dylan, ahora sí que tendrás que lidiar con su aterradora presencia. ¿Qué hacéis?».

RESULTADO CRÍTICO

«¡Dos seises! ¡Chúpate esa!», dice Allison.

«Oye, genial», dice Rachel. «Lo logras, evitas las consecuencias y obtienes un beneficio adicional. Veamos... Bien, para empezar, el fantasma se forma por completo en el piano y termina la canción de cuna con una floritura. Se da la vuelta cuando te acercas, con el vestido y el pelo ondeando en el éter, como si estuviera bajo el agua. El suave brillo de sus ojos fantasmales se encuentra con los tuyos y una espeluznante sonrisa pasa por su rostro. Efectivamente, es tu tía Thea, largo tiempo perdida. Te iba decir que normalmente no podrías comunicarte muy bien debido al tema del lenguaje de convocación y tal...».

«Ah, sí, es verdad...», dice Allison. «Voy a poner una marca en mi equipo por haber traído conmigo la **máscara espiritual de calidad**. ¿Aumentará eso mi efecto?».

«Definitivamente. Además, con el crítico, digamos que tu conexión familiar también aumenta el efecto. ¡Al final tienes un **efecto excelente!** Ella te dice que el Ojo de Kotar está en uno de los dormitorios de las Hermanas, justo en el piso de arriba. Te susurra: “¡Cuidado con el Ojo! No busques su poder. No dejes que pruebe tu carne. Muerte... muerte... muerte...” y desaparece en un débil resplandor».

«Me gusta», dice Dylan.

«Tal vez podamos volver a por Thea en otro momento», dice Allison. «Vamos a disfrutar de este éxito, subir al dormitorio y agarrar esa cosa mientras podamos».

Imaginemos que el resultado que ha tenido lugar es el éxito crítico y continuemos desde ahí.

EL PISO DE ARRIBA

«¿Subís sigilosamente escaleras arriba? ¿Otra vez **ACECHAR**, supongo?», pregunta Rachel.

«Sí», dice Ryan. «Y otra acción en grupo, creo, a menos que queráis que me arriesgue con mis cero dados».

«Hagámoslo otra vez en grupo. Esta vez lidero yo, que estoy libre de estrés», dice Dylan.

*Todo el mundo tira una acción arriesgada de **ACECHAR** y el mejor resultado es un 4. Rachel hace correr el reloj “Alerta” poniendo dos marcas, puesto que se han adentrado en la casa y hay más espíritus guardianes. Pero Dylan quiere resistir la consecuencia. Tira Destreza y saca un 4. Frost sufre 2 puntos de estrés y evita la consecuencia.*

«Os deslizáis en la oscuridad, escaleras arriba. La casa no tiene luces encendidas en ninguna parte, lo cual es un poco extraño, ¿verdad? No obstante, dais con la puerta de la habitación, que no está cerrada con llave. Podéis escuchar un leve zumbido que viene del interior, como un diapasón a frecuencia muy baja. ¿Qué hacéis?».

ROBAR EL OJO

«Miramos con cuidado», dice Dylan.

«Parece un cuadro», dice Rachel. «El dormitorio es pequeño y tiene una cama de postes, un escritorio, un armario, un baúl de ropa, un tocador... Lo normal. El artefacto está flotando en medio de la habitación. Es una escultura de bronce que se parece a dos alas levantadas que sostienen entre ellas una piedra facetada del tamaño de un puño. Emite una luz naranja opaca, como un fuego que se apaga. Los pulsos salen de la piedra en oleadas, zumbando en vuestras cabezas como un diapasón a baja frecuencia. Cuatro Hermanas Tenues rodean el artefacto con los rostros ocultos por velos, como siempre, y ataviadas con largos vestidos de encaje negro. Una de ellas lo está tocando; parece congelada en el tiempo, sin parpadear, con la mano extendida. Las otras tres se sitúan en los vértices de un triángulo alrededor del artefacto. Están llevando a cabo un hechizo para, aparentemente, librar a su hermana de lo que sea que le está haciendo el Ojo. Se encuentran tan concentradas en la tarea que no reaccionan cuando abris la puerta».

«Bueno, eso explica nuestro misterioso dado de bonificación a la tirada de implicación. Parece que están ocupadas», dice Ryan.

«Tal vez deberíamos regresar cuando no estén indispuestas», dice Dylan. «Para no ser maleducados».

«Tengo una idea», dice Ryan.

Allison y Dylan lo miran. «¿Quieres disparar al artefacto?», pregunta Dylan.

«Sí», dice Ryan. «¡Pero es buena idea, de verdad! Qué tal si disparo al artefacto y rompo el hechizo de los zumbidos con la munición electroplasmática, claro, y entonces Revka redirige la energía de... lo que sea que quiera que sea... hacia las Hermanas, para darles duro».

«Pues me gusta la idea», dice Allison. Dylan mueve la cabeza. «Vale, está bien, me apunto a esta locura. Supongo que me tocará a mí coger el artefacto. Sin tocarlo, porque obviamente “no dejes que pruebe tu carne” es un buen consejo. Ya lo tengo: diría que Frost ha traído su **capa de sombras de calidad**. Es algo así como mágica... Así podré coger el artefacto y envolverlo sin tocarlo directamente».

«Está bien, hagámoslo así. Yo también tengo una idea para escapar», dice Ryan. «Pero primero dispararé para hacer una **maniobra de preparación** para Revka. ¿Aumento el efecto o mejoro la situación?».

«Voy a sugerir aumentar el efecto», dice Rachel. «De lo contrario, creo que tendrás efecto nulo en esta locura que estás intentado con el hechizo del artefacto».

«Muy bien, la acción de Revka tiene aumentado su efecto», dice Ryan. «¿Cuál es mi situación por romper el rollo mágico del artefacto con un disparo?».

«Lo más desesperada posible», dice Rachel. «Además, voy a completar el reloj “Alerta”, ya que harás mucho ruido con el arma. Normalmente, el efecto sería nulo, pero la munición electroplasmática te garantiza efecto limitado».

«¡Viva la munición electroplasmática!», alardea Ryan. «Vale, usaré **CAZAR** para el disparo, obviamente... Tengo 2d».

«Te ofrezco un Pacto con el Diablo», dice Rachel. «Cuando abres tu bolsa de equipo para cargar la munición electroplasmática, te encuentras algo extraño. Toda la energía de las balas está siendo extraída hacia la casa. Solo quedan unas pocas con carga, lo justo para esta salva de disparos, y se acabó. Tendrás que adquirir de nuevo el activo para tener más».

«Qué injusto», dice Ryan. «¡Me gusta! Trato hecho. Ahora tengo 3d».

«Te ayudaré», dice Allison. «Empiezo a **ARMONIZAR** con la energía de la

habitación para debilitar un poco la magia. Sufro otro punto de estrés y obtienes +1d».

«Vale, pues cuatro dados». ¡Ryan tira y saca un 6! «¡Toma! Lo clavé».

«Pues sí que funciona», dice Rachel. «El artefacto emite una lluvia de chispas incandescentes tras el impacto y sale volando por la habitación. Lo vemos a cámara lenta mientras Revka consigue Armonizar con la energía y Frost corre para atraparlo».

*Allison tira otra acción de **ARMONIZAR** desesperada, esforzándose por 2 puntos de estrés para obtener efecto +1, y saca un 5. Dylan tira **ACECHAR** por la atlética carrera de Frost y el salto para atrapar el artefacto, y obtiene un 6.*

«Muy bien, Revka logra arrojar el residuo de energía mágica contra las Hermanas Tenuas. En principio tenías efecto nulo, pero la maniobra de preparación de Ryan lo ha aumentado hasta limitado y luego te has esforzado para tener efecto estándar. Yo diría que todo el mundo sale volando por la habitación y se estrella contra la cama, tira abajo el tocador, choca contra una pared, etcétera. Tú también sufres una consecuencia. Como la situación es desesperada, digamos va a ser **daño de nivel 3 “Costillas rotas”**. También sales volando por la explosión y sientes que se te rompen las costillas cuando te golpeas contra el escritorio».

«Ay», dice Allison. «Ya tengo estrés 5. No puedo resistirlo». Anota el daño en la hoja de personaje.

«Y Frost atrapa con pericia el artefacto en la capa de sombras, teniendo mucho cuidado de no tocarlo directamente. Tuviste taaaanta suerte sacando ese 6», dice Rachel.

«¡Ya lo sé!», dice Dylan. «Estaba preocupado. ¿Y ahora qué hay de ese plan de escape, Ryan?».

EL PLAN DE ESCAPE

«Quiero una escena retrospectiva de la noche anterior», dice Ryan. «Cross recorrió los canales para **ANALIZAR** la regularidad del paso de los barcos. Como las entregas programadas y cosas así».

«Está bien», dice Rachel. «Se pueden determinar con precisión los tiempos con una escena de 2 puntos estrés. No es necesario que tires para Analizar».

«De acuerdo, entonces Cross sabe justo cuándo pasará un bote por debajo de

las ventanas de la casa de las Hermanas Tenues; durante todo este tiempo ha estado escuchando las campanadas del reloj de la plaza para calcular el tiempo a la perfección. En cuanto Frost atrapa el artefacto, lo coge rápidamente del brazo, igual que a Revka, y los tres saltan por la ventana... sobre el techo de un barco de carga que pasa por allí. Fin».

«Vaya», dice Allison. «Me encanta. Tengo que esforzarme para poder moverme con mis costillas rotas, lo que supone otros 2 puntos de estrés, pero vale la pena. Qué salida».

ALGUNAS PREGUNTAS

- ◆ ¿Cómo cambiaría el golpe con una tirada de implicación diferente? Rachel mencionó que los habría enfrentado al espíritu guardián con un resultado de 1-3. ¿Parece lógico para una posición desesperada inicial? ¿Qué pasaría si sacasen un 6 o un **CRÍTICO**? ¿Cómo lo enfocarías?
- ◆ ¿Cómo hubieran ido las cosas si los PJ hubieran resistido las consecuencias de los resultados 1-3 y 4/5 al **ARMONIZAR** Revka con el espíritu de la tía Thea? ¿Crees que las consecuencias fueron las apropiadas, dado lo poderosa que era la magia en la casa de las Hermanas Tenues? ¿Cómo aumentarías o disminuirías la gravedad de las consecuencias en una situación como esta si el oponente fuera diferente?
- ◆ Allison usó su máscara espiritual después de la tirada para aumentar el efecto de su resultado. ¿Se lo dejarías hacer a un jugador o crees que deberían tener que declarar el uso de objetos antes de tirar?
- ◆ El resultado **CRÍTICO** en la tirada de **ARMONIZAR** simplificó mucho las cosas, ¿verdad? La banda podría haberse enzarzado con el fantasma enojado de la primera habitación de la casa, pero se limitaron a continuar hasta la ubicación del artefacto, facilitando la rápida resolución del golpe. ¿Qué piensas de los golpes rápidos y fáciles como este?
- ◆ ¿Qué te ha parecido la maniobra de «dispara a cosas y salta por la ventana» que Ryan ejecutó al final? ¿Es el tono de acción y aventura que quieres favorecer cuando juegas, o te gustaría algo más sombrío y cercano a la vida real? ¿Crees que 2 puntos de estrés es un coste justo para esa escena retrospectiva? ¿Debería haber tirado **ANALIZAR** para ver si la información era fiable o es mejor dejar eso así?

CAPÍTULO 5

DESCANSO

Después de cada golpe (tenga éxito o no), el equipo se toma un tiempo para recuperarse, reorganizarse y prepararse para la siguiente operación. Esta fase del juego se llama **fase de descanso**.

La fase de descanso cumple dos propósitos en el juego:

- ◆ Primero, es un descanso para los jugadores. Los PJ están siempre bajo amenaza durante el golpe, pasando de un obstáculo a otro en una secuencia de tensión creciente. La fase de descanso les da un respiro para que puedan recuperar el aliento y relajarse un poco, centrándose en elementos más tranquilos del juego, que requieren menos energía, así como explorando aspectos personales de sus personajes.
- ◆ En segundo lugar, el cambio a una nueva fase del juego indica que se necesitan otras reglas especiales, unas reglas que solo se usan durante la fase de descanso y que permanecen en segundo plano durante las otras fases del juego. Cuando cambiamos a la fase de descanso, echamos mano de herramientas diferentes y resolvemos esa fase en sus propios términos para después volver a las fases más centradas en la acción.

La fase de descanso se divide en cuatro partes, que se resuelven en orden:

1. **BENEFICIOS.** La banda recibe su recompensa por completar un golpe con éxito.
2. **RIESGO.** Gracias a su último golpe, la ley y los poderes fácticos de la ciudad sospechan cada vez más de la banda y le dedican más atención.
3. **APRIETOS.** La banda se enfrenta a problemas causados por facciones rivales, la ley y la propia ciudad embrujada.
4. **TAREAS DE LA FASE DE DESCANSO.** Los PJ se entregan a sus vicios para eliminar el estrés, trabajan en proyectos a largo plazo, se recuperan del daño, etcétera.

El juego vuelve al modo libre después de resolver las tareas de la fase de descanso y el grupo puede dedicarse al siguiente golpe.

BENEFICIOS

Los PJ hacen un balance de ingresos tras finalizar una operación. Un golpe realizado con éxito genera **REP** y **MONEDAS**.

Por defecto, la banda gana 2 puntos de **REP** cuando completa un golpe. Si el objetivo del golpe es de un Nivel más alto que la banda, obtenéis **+1 REP por cada Nivel de diferencia**. Si el objetivo del golpe es de un Nivel más bajo, obtenéis **-1 REP por cada Nivel de diferencia**, hasta un mínimo de cero.

Si vuestra banda es de Nivel I y completáis con éxito un golpe contra un objetivo de Nivel III, obtenéis 4 puntos de REP (2 puntos de REP, +2 REP por ser un objetivo de dos Niveles por encima de vosotros). Si vuestra banda es de Nivel III y completáis con éxito un golpe contra un objetivo de Nivel I, obtenéis 0 puntos de REP (2 puntos de REP, -2 REP por ser un objetivo de dos Niveles más bajo).

Si el resultado de la operación se mantiene completamente en secreto para que nadie lo sepa, obtenéis 0 **REP**. Marca la **REP** en el contador correspondiente de la hoja de banda.

La banda gana una cantidad de **MONEDAS** que depende de la naturaleza de la operación y/o del botín sustraído:

2 MONEDAS: Un trabajo menor; varias bolsas llenas.

4 MONEDAS: Un trabajo pequeño; una caja fuerte.

6 MONEDAS: Un golpe estándar; un botín decente.

8 MONEDAS: Un gran golpe; un botín importante.

10+ MONEDAS: Un golpe importante; un botín impresionante.

Anotad las **MONEDAS** en la hoja de banda o divídelas entre los miembros como consideréis necesario.

En la mayoría de los distritos hay cabecillas de organizaciones criminales que esperan que las bandas más pequeñas les paguen una parte de sus golpes. Preguntadle al DJ si hay un cabecilla al que deberíais pagar. **Restad una cantidad de MONEDAS igual a vuestro Nivel +1** cuando paguéis tributo al jefe de una organización más grande. *El DJ pondrá en marcha un reloj si se supone que debéis pagarle a un jefe y no lo hacéis. Ese reloj representa la paciencia del jefe, que se está agotando, y se marcará cada vez que no paguéis. Cuando se complete, el estatus con su facción se reduce en 1.*

Puedes establecer y jugar la escena de la reunión con el cliente o patrón al que paga la banda si hay algo interesante que explorar en ella. Si no, ignórala y pasa a la siguiente parte de la fase de descanso.

Los DJ no deberían fastidiar nunca a los jugadores con respecto a los beneficios. No les digas que el cliente mintió y que no hay recompensa, que la reunión para el pago era en realidad una trampa, o lo que sea. Este tipo de cosas son elementos básicos de la novela negra, pero los PJ de **Blades in the Dark** ya tienen suficientes problemas de todo tipo. A la hora de pagar, entrégales lo que se han ganado.

RIESGO

Doskvol es una ciudad de miradas indiscretas y espías, tanto vivos como fantasmas. Cualquier cosa que hagáis puede ser presenciada por testigos y siempre quedarán pruebas. Para reflejarlo, la banda aumenta el valor de **RIESGO** cada vez que cometa un crimen. Al finalizar un golpe o un conflicto con un enemigo, la banda aumenta su **RIESGO** de acuerdo con la naturaleza de la operación:

- ♦ **RIESGO 0:** Fácil y discreta; exposición baja.
- ♦ **RIESGO 2:** Contenida; exposición estándar.
- ♦ **RIESGO 4:** Estrepitosa y caótica; exposición alta.
- ♦ **RIESGO 6:** Salvaje; exposición devastadora.

Añade **RIESGO +1** para un objetivo destacado o bien conectado. Añade **RIESGO +1** si la operación tiene lugar en territorio hostil. Añade **RIESGO +1** si estáis en guerra con otra facción. Añade **RIESGO +2** si hubo muertes, aunque no las ejecutase la banda; los cadáveres llaman la atención.

Marca los niveles de **RIESGO** en el contador de **RIESGO** de la hoja de banda.



Marca 2 casillas de **RIESGO** en el contador de **RIESGO**. Cuando el contador esté completo, marca 1 **NIVEL DE BÚSQUEDA** y elimina todas las marcas de **RIESGO**.



Cuando el nivel de **RIESGO** llegue a 9, aumentáis 1 **NIVEL DE BÚSQUEDA** y reducís todo el **RIESGO**. Sin embargo, si os pasáis de 9, el exceso de **RIESGO** se conserva, de forma que si tenéis **RIESGO** 7 y este aumenta en 4, completáis el contador, se elimina el **RIESGO** y se comienza de nuevo con 2 casillas marcadas.

La respuesta de las fuerzas de la ley será proporcional al **NIVEL DE BÚSQUEDA**, es decir, irán enviando fuerzas de mayor **calidad y escala**.

Además, el **NIVEL DE BÚSQUEDA** contribuye a la gravedad de los **aprietos** a los que se enfrenta el equipo después de un golpe. Consulta la página 150 para saber más.

ENCARCELAMIENTO

La única manera de reducir el **NIVEL DE BÚSQUEDA** de la banda es mediante el encarcelamiento. Podéis eliminar todo el **RIESGO** y reducir en 1 el **NIVEL DE BÚSQUEDA** cuando algún miembro de la banda, amigo, contacto o enemigo inculcado sea arrestado y encarcelado por crímenes asociados con vuestra banda.

El encarcelamiento se puede producir como resultado de una investigación y posterior arresto por parte de los casacas azules o porque alguien se entrega y paga por los crímenes de la banda.

La gravedad de la pena de prisión depende del **NIVEL DE BÚSQUEDA**:

- ◆ **4:** Cadena perpetua o ejecución.
- ◆ **3:** Uno o dos años.
- ◆ **2:** Varios meses.
- ◆ **1:** Uno o dos meses.
- ◆ **0:** Unas pocas semanas. O los casacas azules te dan una paliza para que te sirva de lección; sufres daño de nivel 3 y no puedes hacer tirada de resistencia. No pararán hasta hacerte daño.

El encarcelamiento es deshumanizador y brutal. La fama de la banda es tu única defensa real en el trullo. Cuando seas encarcelado, haz una **tirada de encarcelamiento** usando el Nivel de la banda como reserva de dados.

TIRADA DE ENCARCELAMIENTO



1d por cada Nivel de la banda.

CRÍTICO: Te labras una reputación dentro. Ganas +3 **REP** para la banda, 1 **recurso de prisión** y +1 de **estatus** con una facción a la que hayas ayudado mientras estabas encarcelado.

6: Tu condena no es nada traumática. La banda consigue 1 **recurso de prisión** y +1 de **estatus** con una facción a la que hayas ayudado mientras estabas encarcelado.

4/5: Mantienes la cabeza gacha y cumples la condena sin incidentes.

1-3: Es horrible. Sufres un nivel de **TRAUMA** por la experiencia.

RECURSOS: PRISIÓN

INFLUENCIA EN LA CONDICIONAL	CONTRABANDO	RECURSO ALIADO	CONTROL DE UN BLOQUE DE CELDAS
GUARDIAS A SUELDO	PRISIÓN	GUARDIAS A SUELDO	RECURSO ALIADO
TIPO DURO	CONTRABANDO	RECURSO ALIADO	RECURSO ALIADO

RECURSOS DE PRISIÓN

CONTRABANDO

Organizas redes de contrabando en el trullo. Tienes **CARGA +2** mientras estés encerrado (comenzando con 0, como prisionero). Si adquieres este recurso dos veces, tendrás **CARGA 4** mientras estés encarcelado en Ironhook. Además, mientras estés en prisión puedes llevar **MONEDAS**, en lugar de carga, para realizar sobornos o adquirir activos. También puedes eliminar los objetos en tu equipo de prisión cada vez que la banda se encuentre en una fase de descanso.

CONTROL DE UN BLOQUE DE CELDAS

Tu banda controla un bloque de celdas, incluidos los guardias. Nunca sufrís **TRAUMAS** al encarcelaros.

GUARDIAS A SUELDO

Tenéis a varios guardias de la cárcel de Ironhook en nómina. Añadís +1d a las tiradas de Nivel cuando se encarcele a un miembro de la banda.

INFLUENCIA EN LA CONDICIONAL

Se pueden aplicar presiones políticas de varios tipos a los magistrados y al alcaide que revisan las condenas. Con este recurso siempre puedes arreglar una reducción de la estancia en prisión, exactamente como si el **NIVEL DE BÚSQUEDA** fuera 1 nivel menos. Es decir, si cuando entraste vuestro **NIVEL DE BÚSQUEDA** era 3, solo pasarás varios meses entre rejas (el equivalente a un nivel 2), en lugar de un año entero.

RECURSO ALIADO

Uno de tus aliados en el interior consigue que su facción te entregue algo. Adquieres un recurso para tu banda que es propio de otro tipo de banda diferente. No puedes coger un territorio al usar este recurso.

TIPO DURO

Tu reputación como recluso refuerza la imagen de tu banda en Duskwall. A la banda le cuesta 2 **MONEDAS** menos subir de Nivel.

APRIETOS

Los criminales y la banda que interpretáis no han llegado a ser lo que son de la noche a la mañana. Poseen una compleja historia de favores, compromisos, deudas y promesas que les han llevado hasta donde están. Esto se refleja después de cada golpe con una tirada de dados para descubrir quién os mete en aprietos. Puede ser una banda rival que busque hacerse un hueco (y exigir **MONEDAS**), un investigador de la Guardia Urbana que lleve un caso contra la banda (pero que acepte un soborno) o incluso la atención de un fantasma vengativo.

Después de determinar los **beneficios** y el **RIESGO**, el DJ genera un aprieto usando las siguientes listas. Encuentra la columna que coincida con el **RIESGO** de la banda y luego tira un número de dados igual al **NIVEL DE BÚSQUEDA** y usa el resultado de la tirada para seleccionar la clase de aprieto que tiene lugar. *Si el NIVEL DE BÚSQUEDA es 0, tira dos dados y quédate con el resultado más bajo.*

RIESGO 0-3		RIESGO 4/5		RIESGO 6+	
1-3	Problemas de pandillas o Sospechosos habituales	1-3	Problemas de pandillas o Pesquisas	1-3	Cambio de lealtad o Interrogatorio
4/5	Rivales o Muertos sin descanso	4/5	Represalias o Muertos sin descanso	4/5	Proposición demoníaca o Demostración de fuerza
6	Cooperación	6	Demostración de fuerza	6	Arresto

Algunos grupos prefieren hacer la tirada de aprieto a la vista, así todos pueden saber de antemano qué está a punto de golpearlos. Otros grupos prefieren que la tirada sea secreta para que el aprieto les sorprenda. Ambas formas son aceptables.

Puedes poner el aprieto en juego de inmediato o esperar hasta que llegue el momento adecuado. Por ejemplo, si sacas el aprieto Interrogatorio, puedes esperar hasta que un PJ satisfaga su vicio para explicar que los casacas azules lo detienen cuando está distraído con sus placeres.

Los aprietos se manifiestan en toda su gloria antes de que los PJ tengan la oportunidad de evitarlos. Cuando un aprieto entre en juego, describe el momento después de haberse manifestado, que es el punto en el cual los PJ tendrán que empezar a actuar; no se puede interrumpir o intentar atajarlo antes de que tenga lugar. El propósito de estas reglas es abstraer gran parte de lo que sucede en los complejos ambientes entre bambalinas con el objetivo de generar problemas a los personajes. Los aprietos son el precio de hacer negocios en los bajos fondos: una buena banda aprende a aguantar los golpes y elegir sus batallas.

Los diferentes aprietos se detallan en las siguientes páginas y cada uno tiene varias formas posibles de quitárselo de encima. Si quieres que un aprieto sea un problema momentáneo para la banda, sigue los métodos sugeridos para resolverlo y pasa a la siguiente parte de la fase de descanso. Si quieres sumergirte y explorar el aprieto en detalle, prepara la escena e interpreta el suceso en su totalidad, siguiendo las acciones y consecuencias hasta donde te lleven.

ARRESTO

Un inspector presenta a un magistrado un expediente con pruebas para comenzar el enjuiciamiento de la banda. Los casacas azules envían un destacamento para arrestaros (una pandilla de, al menos, la misma **escala** que vuestro **NIVEL DE BÚSQUEDA**). Podéis pagarles con una cantidad de **MONEDAS** igual a vuestro **NIVEL DE BÚSQUEDA +3**, entregar a alguien para que sea arrestado (y eliminar todo el **RIESGO**) o tratar de evadir la captura.

Una porra golpea los postigos de la ventana. «¡Muy bien! ¡Salid todos, despacito!». Parece la voz del sargento Klellan. Cuando echáis un vistazo fuera podéis ver un destacamento de unos veinte casacas azules, pertrechados para una pelea. Klellan murmura en voz baja y solo se le puede oír en el interior «¿A ver si es que me han dado mal la dirección?». Se aclara la garganta y espera a que aparezca una moneda.

CAMBIO DE LEALTAD

Debido a vuestro **RIESGO**, un rival de los PJ se las arregla para que uno de vuestros contactos, patrones o clientes cambie su lealtad. Ahora es leal a otra facción.

Oís en las calles que Laroze trabaja ahora para las Hoces. El otro día lo vieron hablando con Flint... El muy bastardo estará detrás de todo esto. Eliminad a Laroze de la lista de contactos hasta que podáis resolver esto.

COOPERACIÓN

Una facción con la que tenéis estatus +3 os pide un favor. Si no accedéis, perderéis 1 punto de **REP** por cada Nivel de la facción aliada, o **1 de estatus** con ella. Si no tenéis estatus +3 con ninguna facción, eludís el aprieto por el momento.

DEMOSTRACIÓN DE FUERZA

Una facción con la que tenéis un estatus negativo intenta apropiarse de alguna posesión vuestra. Entregadles 1 **recurso** o declaradle la guerra (el estatus baja a -3). Si no os quedan recursos, **perdéis 1 de apoyo**.

INTERROGATORIO

Los casacas azules arrinconan a uno de los PJ para interrogarlo sobre los crímenes de la banda. ¿Cómo consiguen capturarte? Si no les pagas 3 **MONEDAS**, te dan una paliza (**daño de nivel 2**) y acabarás diciéndoles lo que quieren saber (**RIESGO +3**). Puedes resistir cada una de las consecuencias por separado.

¡Algunos jugadores odian de verdad que su personaje sea capturado! Deja claro que es algo completamente normal para un criminal de los bajos fondos. Pasas tiempo dentro y fuera de la cárcel, siendo interrogado y acosado por la ley. No es el fin del mundo. Pero ahora que estás en la sala de interrogatorios, ¿cómo te comportas? ¿Hablas? ¿Te enfrentas a ellos? ¿Haces un trato?

MUERTOS SIN DESCANSO

Un espíritu errante se siente atraído hacia vosotros. ¿Se trata de una víctima del pasado? Necesitaréis los servicios de un Susurro o un juntarraíles para intentar destruirlo o desterrarlo, o tendréis que lidiar con él vosotros mismos.

*Podéis contratar a un PNJ utilizando la tarea de **adquirir un activo** de la fase de descanso (consulta la página 153). Usa el nivel de calidad del PNJ como una tirada de fortuna para ver el éxito que tienen con el espíritu.*

PESQUISAS

Los casacas azules capturan a un PNJ de vuestra banda, o a un contacto, para realizar pesquisas sobre vuestros crímenes. *¿Quién es más vulnerable, para los casacas azules?* Haz una **tirada de fortuna** para ver cuánto se va de la lengua (1-3: **RIESGO +2**; 4/5: **RIESGO +1**) o pagad 2 **MONEDAS** a los casacas azules.

Tira 2d para ver si una persona normal se va de la lengua. Si se trata de alguien experimentado de los bajos fondos o con algún tipo de resistencia, tira 3d o 4d. Si es alguien blando o con alguna lealtad a la ley, tira solo 1d o 0d.

PROBLEMAS DE PANDILLAS

Una de tus pandillas (u otra cohorte) causa problemas debido a su desventaja. Podéis perder reputación (tanta **REP** como vuestro Nivel +1), darle una lección a uno de los miembros de la pandilla o enfrentaros a las represalias de la parte perjudicada.

Después de que los PJ tuvieran éxito eliminando en un asalto a los Fajines Rojos, su pandilla de salvajes lleva las cosas demasiado lejos. Comienzan a atacar a cualquier iruviano con el que se encuentran en Pata de Cuervo y durante una pelea mutilan horriblemente a un ciudadano. Es la comida. ¿Así es cómo los Sanguinarios controlan a su gente? Arcy decide tomar cartas en el asunto y darle una lección a la pandilla. Vuelve a la taberna donde ocurrió el incidente y allí mismo destroza la cara del matón culpable, dejándole una cicatriz horrible.

El DJ considera que esta solución implica poner una marca en el reloj de progreso creado en una sesión anterior, cuando Arcy trató a la pandilla con rudeza. El reloj se llama «La pandilla contraataca». Como ya tenía marcados tres de los cuatro sectores, ahora se completa. Parece que la forma tan ruda de tratar a la pandilla de salvajes se volverá en contra de Arcy.

PROPOSICIÓN DEMONÍACA

Un demonio se presenta ante la banda con una siniestra oferta. Podéis aceptar el trato, esconderos hasta que el demonio pierda el interés (y perder también 3 puntos de **REP**) o solucionarlo de otra manera.

REPRESALIAS

Una facción enemiga ejecuta una acción en contra vuestra (o de un amigo, contacto o proveedor de vicio). Podéis disculparos, pagando 1 **REP** y 1 **MONEDA** por cada punto de Nivel del enemigo, permitir que se metan con vosotros o los vuestros, o luchar y demostrarles quién es el jefe.

RIVALES

Una facción neutral tantea el terreno. Os amenazan o amenazan a un amigo, contacto o proveedor de vicio. Perderéis 1 **REP** o 1 **MONEDA** por cada punto de Nivel del rival a menos que les plantéis cara y perdáis 1 **de estatus** con ellos.

SOSPECHOSOS HABITUALES

Los casacas azules capturan a alguien cercano a la banda. Cualquier jugador puede elegir, entre sus amigos o proveedores, a la persona más propensa a ser capturada. Haz una **tirada de fortuna** para descubrir si resiste los interrogatorios (1-3: **RIESGO +2**; 4/5: **daño de nivel 2**) o pagar 1 **MONEDA** a los casacas azules.

TAREAS DE LA FASE DE DESCANSO

La banda puede hacer lo que quiera entre golpes, incluyendo necesidades personales y proyectos paralelos. Estas actividades se conocen como **tareas de la fase de descanso** (consulta la lista de la derecha). Cada PJ tiene tiempo para **dos tareas** durante una fase de descanso. *Si estás en guerra, cada PJ solo tiene tiempo para una.*

Puedes elegir la misma tarea más de una vez, pero solo puedes intentar las tareas que puedas realizar. Si una tarea está supeditada a otra, se resuelve esta última primero.

Un PJ puede buscar tiempo para realizar más de dos tareas, pero le costará un precio. **Cada tarea adicional de la lista cuesta 1 MONEDA o 1 REP**, lo que refleja la pérdida de tiempo y recursos mientras se hacen «horas extras» sin aprovechar las ganancias de un golpe. Cuando hagáis otro golpe, vuelve a la situación anterior con dos tareas «gratuitas».

Las tareas de la lista son limitadas; las acciones normales no. Durante la fase de descanso puedes ir a lugares, hacer cosas, hacer tiradas de acción, buscar información... En otras palabras, solo las tareas de la lista están limitadas.

Añade +1d a la tirada si un **amigo** o **contacto** te ayuda en cualquier tarea. Puedes gastar **MONEDAS** después de la tirada para mejorar el nivel del resultado, que **aumenta en 1 por cada MONEDA gastada**. Es decir, un resultado de 1-3 se convierte en 4 o 5, un resultado de 4/5 se convierte en un 6, y un 6 se transforma en un **CRÍTICO**.

DJ: Si un jugador no sabe qué tarea elegir, ofrécele una idea para un proyecto a largo plazo. Ya deberías saber lo que le interesa al jugador y lo que le gusta, así que podrías sugerirle un proyecto que vaya en una dirección interesante.

«¿Recuerdas que tuviste aquella extraña visión en el altar de los dioses olvidados? ¿Quieres llegar hasta el final? De acuerdo, comienza un proyecto a largo plazo de seis sectores llamado... “Extrañas vibraciones numéricas”. ¿Qué te parece trabajar en eso?».

ADQUIRIR UN ACTIVO

Puedes hacer un uso temporal de un **activo**:

- ◆ Un **objeto** especial o un conjunto de objetos comunes (suficiente para una pandilla de escala igual a vuestro Nivel).
- ◆ Una **cohorte** (un experto o una pandilla).
- ◆ Un **vehículo**.
- ◆ Un **servicio**. Transporte cortesía de un contrabandista o conductor, uso de un almacén para almacenamiento temporal, representación legal, etcétera.

El «uso temporal» constituye un período significativo de uso que tenga sentido para el activo, que en general será la duración de un golpe. Un activo puede ser adquirido y almacenado para usarlo en el futuro. Por ejemplo, si contratáis a una pandilla para proteger la guarida, se quedará hasta pasada la primera batalla seria o hasta que transcurra una semana y la gente pierda el interés.

ADQUIRIR
UN ACTIVO
PROYECTO
A LARGO PLAZO
CURACIÓN
REDUCIR RIESGO
ENTRENAR
SATISFACER
TUS VICIOS

Tira usando el Nivel de la banda. El resultado indica la **calidad** del activo que obtienes, usando el Nivel de la banda como baremo. **1-3:** Nivel -1; **4/5:** Nivel; **6:** Nivel +1; **CRÍTICO:** Nivel +2. Puedes gastar **MONEDAS** para aumentar la calidad por encima de Nivel +2 a un coste de **2 MONEDAS** por Nivel.

El DJ puede establecer un nivel de **calidad mínimo** para adquirir un activo. Por ejemplo, si quieres conseguir un conjunto de uniformes de los Guardianes Espirituales con sus máscaras, necesitarás conseguir un activo de Nivel IV, un resultado menor no servirá.

Añade +1d a la tirada si adquieres el mismo activo de nuevo. Si vuelves a adquirir un activo cada vez que lo uses, es como si lo estuvieras alquilando indefinidamente.

Los productos alquímicos, venenos, bombas y artilugios peligrosos están muy restringidos en Daskvol. Sufrís **RIESGO +2** cuando adquieras uno de estos objetos, pero no cuando lo fabriques tú mismo. Consulta la página 224 para saber más.

Si quieres adquirir un activo para tenerlo de forma permanente, puedes obtenerlo a través de una **mejora** de la banda (usando las reglas de «Mejoras» de la página 48) o trabajando en él como un **proyecto a largo plazo** para adquirirlo de forma permanente.

*Zamira la Susurro es una duelista de estilo iruviano y le gustaría añadir una espada de calidad a sus objetos permanentes. Su jugadora comienza un proyecto a largo plazo: «Recuperar la espada de mi familia de la tienda de empeños». El DJ explica que se trata de un reloj de ocho sectores que puede hacer correr mediante **INFLUIR** o **SOCIALIZAR** con el propietario de la tienda, o tal vez haciendo una tirada de su nivel de estilo de vida para representar pequeños pagos.*

PROYECTO A LARGO PLAZO

Cuando trabajes en un proyecto a largo plazo (ya sea uno nuevo o uno ya existente), describe lo que hace tu personaje para hacer correr el reloj del proyecto y tira una de tus acciones. Marca los sectores del reloj según el resultado: **1-3:** un sector, **4/5:** dos sectores, **6:** tres sectores, **CRÍTICO:** cinco sectores.

Los proyectos a largo plazo abarcan una amplia variedad de actividades, como investigar rituales arcanos, descubrir misterios, ganarse la confianza de alguien, camelar a un nuevo amigo o contacto, cambiar el vicio del personaje, etcétera.

El DJ indicará el (los) reloj(es) que se debe(n) poner en marcha en base al objetivo del proyecto y sugerirá cómo hacer progresos.

*En el último golpe, Oskarr desintegró el cuerpo de Silver con electroplasma y destruyó su espíritu, ¡y ahora su fantasma lo persigue! ¿Cómo es posible? Esto supera el alcance de una simple tirada de buscar información, por lo que Oskarr inicia un proyecto a largo plazo para investigar el misterio. El DJ dice que el proyecto constituye un reloj de ocho sectores. Oskarr gasta una tarea de la fase de descanso buscando en la biblioteca ocultista de su guarida para buscar alguna pista, así que el jugador de Oskarr tira por la acción de **ESTUDIAR** y saca un 4: se marcan dos sectores de progreso en el reloj.*

Para trabajar en un proyecto, lo primero es conseguir los medios para realizarlo, lo que puede constituir un proyecto en sí mismo. Por ejemplo, es posible que quieras trabar amistad con un miembro del Consejo Municipal pero no tengas conexión con ninguno, así que primero podrías trabajar en un proyecto para **SOCIALIZAR** en sus círculos y tener la oportunidad de conocer a uno. Una vez logrado, puedes comenzar un nuevo proyecto para desarrollar una amistad.

CURACIÓN

Te recuperas buscando tratamiento y curándote el daño. Puedes visitar a un médico que te cosa las heridas y calme tu mente con ciencia anatómica o una bruja que se especializa en hechizos de curación y alquimia restauradora. Si no tienes un contacto o compañero PJ que te pueda proporcionar tratamiento, puedes **adquirir un activo** para tener acceso a un sanador que proporcione sus servicios a toda la banda.

La curación es como un proyecto a largo plazo. Tu sanador hace una tirada (con la acción de **TRASTEAR** si es un PJ con la capacidad especial de **MÉDICO** o el nivel de **calidad** si es un PNJ) y después tú marcas un número de sectores en tu **reloj de curación** según el resultado. **1-3**: un sector, **4/5**: dos sectores, **6**: tres sectores, **CRÍTICO**: cinco sectores.

Cuando completes tu reloj de curación, reduce en un nivel cada daño anotado en la hoja y borra todas las marcas del reloj. Si tienes que marcar más sectores de los que hay libres, el exceso se marca cuando borres las marcas del reloj.



*Cross tiene dos lesiones: el daño de nivel 3 «Pierna derecha destrozada» y el daño de nivel 1 «Vapuleado». Durante la fase de descanso es tratado por Quellyn, un Susurro amigo de la banda que practica la brujería. Quellyn es un sanador competente y el DJ dictamina que tiene sentido otorgarle una calidad de 2. El jugador tira 2d para curarse y obtiene un 6: tres sectores en el reloj de curación. Además, decide gastar 1 MONEDA para mejorar el resultado a **CRÍTICO** y marcar cinco sectores. Con marcar cuatro sectores ya se completa el reloj, así que el daño de Cross se reduce en un nivel, se reinicia el reloj y se marca otro sector más. El daño de nivel 3 se reduce a nivel 2 y el daño de nivel 1 «Vapuleado» se reduce a 0 y desaparece. Cross se queda con una lesión de nivel 2, «Pierna rota».*

Puedes curarte a ti mismo si tienes la capacidad especial de **MÉDICO**, pero sufres 2 puntos de estrés. También puedes optar por aguantar sin más e intentar curarte sin ningún tratamiento, en ese caso, sufre 1 punto de estrés y tira 0d.

La tarea de curación la realiza el propio personaje herido. Curar a alguien no cuesta una tarea de la fase de descanso del sanador.

Borra las marcas del reloj de curación si sufres daño.

REDUCIR RIESGO

Explica lo que hace el personaje para reducir el nivel de **RIESGO** de la banda y haz una tirada de acción. Tal vez puedas **SOCIALIZAR** con una amiga que tienes en los casacas azules para que haga desaparecer algunos informes incriminatorios o quizás puedas **MANDAR** para infundir miedo en los ciudadanos y que no se chiven.

Reduce el **RIESGO** según el resultado: **1-3**: uno, **4/5**: dos, **6**: tres, **CRÍTICO**: cinco.

ENTRENAR

Cuando dediques tiempo a entrenar, **marca 1 PX** en el contador correspondiente de un **atributo** o en el contador de mejora del **libreto**. Si la banda tiene la mejora de Entrenamiento adecuada, marca **+1 PX** (2 en total). Consulta «Mejoras para las bandas» en la página 95. *Solo puedes entrenar cada contador de PX una vez por fase de descanso.*

SATISFACER TUS VICIOS

Haz una visita a tu **proveedor de vicios** para aliviar el **estrés**. Consulta la siguiente sección para saber más.

VICIO

ALIVIAR EL ESTRÉS

Los criminales de Dorskvol son gente peculiar. Desafían a los poderes fácticos y osan aprovecharse de quienes se consideran sus superiores. Se obligan a llegar más lejos de lo que está dispuesta la gente común. Pero eso tiene un precio. La vida de un criminal supone un estrés constante y es inevitable que todos ellos se entreguen a la seducción de un vicio para soportarlo.

El vicio de un criminal es su obsesión, pero satisfacerlo conlleva el alivio del estrés y la capacidad de enfrentarse una vez más al abrumador desafío de su audaz vida.

SATISFACER TUS VICIOS

Cuando satisfaces tus vicios se elimina parte del estrés del contador de estrés de tu personaje. Explica cómo se entrega tu personaje a su vicio, incluyendo el **proveedor** que usa para satisfacer sus necesidades (consulta la página 299). Esta satisfacción lleva su tiempo, así que solo puede realizarse cuando la banda esté en una **fase de descanso**. También puedes desatar a tu personaje para que se «pierda en su vicio» durante una sesión de juego, permitiéndole disfrutar «fuera de cámara» mientras tú juegas con un PJ diferente. Puedes crear un personaje alternativo para jugar, como un miembro de una pandilla, un amigo o un contacto de la banda, contribuyendo así a profundizar en el entorno de los PJ.

Haz una tirada para comprobar cuánto estrés alivia tu personaje. Una tirada de vicio es como una tirada de resistencia, pero a la inversa; en lugar de ganar niveles de estrés, los eliminas. La efectividad de tu satisfacción depende del atributo con el valor más bajo que tenga el personaje. Su cualidad más débil (**DESTREZA**, **PERSPICACIA** o **VOLUNTAD**) es la más esclava del vicio.

Haz una **tirada de atributo** usando el valor de atributo más bajo que tenga el personaje (si hay varios con el mismo no pasa nada, usa ese valor). **Elimina una cantidad de estrés igual al resultado más alto.**

ABUSO

Si la tirada de vicio elimina más niveles de estrés de los que hay marcados, caes en el abuso. Un vicio no es un hábito sano y controlable, ya que se corre el riesgo de llevar al personaje a actuar en contra de sus intereses.

Abusar de un vicio conduce a meterse en algún problema a la hora de adquirirlo o mientras estás bajo su influencia. Para reflejar el efecto de una mala decisión, elige un abuso de la siguiente lista:

- ◆ **ALARDEAS** de tus hazañas. **RIESGO +2.**
- ◆ **ATRAES PROBLEMAS.** Elige o tira un **aprieto** adicional.
- ◆ **PERDIDO.** El personaje desaparece durante semanas. Juega con un personaje diferente hasta que el tuyo vuelva de la juerga. El personaje regresa curado de todo el daño que tuviera.
- ◆ **REPUDIADO.** Tu proveedor habitual deja de servirte el vicio. Tienes que encontrar una nueva fuente para tu vicio.

TIRADA DE VICIO



Tira un número de dados igual al valor de tu **ATRIBUTO MÁS BAJO**.

Elimina una cantidad de estrés igual al resultado más alto. Si eliminas más niveles de estrés de los que hay marcados, ***caes en el abuso***. Si no puedes o no quieres satisfacer tu vicio durante una fase de descanso, sufres una cantidad de estrés igual a tu **TRAUMA**.

IGNORAR TU VICIO

Si no puedes o no quieres satisfacer tu vicio durante una fase de descanso, sufres una cantidad de estrés igual a tu **TRAUMA**. Si no tienes ningún **TRAUMA**, puedes ignorar tu vicio sin problemas; no tiene control sobre ti (todavía).

INTERPRETAR Y PX

El vicio que profesa un personaje se suma a su legado y antecedentes y nos dice qué tipo de persona es. Esta obsesión tiene un impacto en sus motivaciones, objetivos y comportamiento. Cuando tengas que plantearte cómo reacciona un personaje, siempre puedes tener en cuenta su vicio para que se te ocurra algo. Además, puedes obtener PX al final de la sesión interpretando la naturaleza del vicio de tu personaje.

TAREAS DE LA FASE DE DESCANSO EN LA PARTIDA

*Oskarr quiere descubrir cómo sobrevivió el fantasma de Silver a la desintegración por electroplasma. Trabaja en un **proyecto a largo plazo** llamado «Aprender los secretos del fantasma de Silver», un reloj de ocho sectores. ¡El resultado de la tirada de **ARMONIZAR** es un **6**! Oskarr marca tres sectores del reloj.*

*Morlan quiere **reducir el RIESGO** de su banda. Se lleva a algunos matones de la pandilla para dar una vuelta, destrozando tiendas, rompiendo ventanas y aterrorizando a todo el mundo para meterlo en vereda. ¡El resultado de la tirada de **DESTROZAR** es un **CRÍTICO**! El **RIESGO** de la banda disminuye en 5 niveles, ya que los ciudadanos deciden olvidar todo lo que han visto recientemente.*

*Canter necesita una munición muy especial para cazar a la demonio Setarra. **Adquiere un activo** de las Hermanas Tenuas (que por el momento son amistosas con su banda): balas de mercurio y cenizas de las Tierras de la Muerte consagradas al dios olvidado del Sol Inquebrantable, antiguo enemigo de todos los demonios. La tirada de Nivel es un **4**; tan solo calidad normal (ya que la banda es de Nivel 1), lo que no es suficiente para este extraño objeto. Adam (el jugador de Canter) gasta 2 **MONEDAS** para aumentar el resultado a **CRÍTICO**: calidad excelente. Canter consigue las balas, que son lo suficientemente poderosas como para dañar seriamente a la criatura infernal.*

PNJ Y FACCIÓNES EN LA FASE DE DESCANSO

Los PNJ y las facciones también hacen cosas cuando los PJ se encuentran en la fase de descanso. El DJ **hace correr sus relojes de proyecto** y elige una o dos tareas de la fase de descanso que tengan sentido para cada facción en la que esté interesada la banda. Por ejemplo:

- ◆ Apropiarse de un recurso o incrementar el apoyo, hacer vulnerable a un enemigo, reducir el apoyo de un enemigo vulnerable.
- ◆ Buscar información sobre los PJ (puede enfrentarse a una tirada de los PJ) u otro tema.
- ◆ Conseguir un objetivo a corto plazo al que puedan aspirar.
- ◆ Adquirir un nuevo activo.
- ◆ Pedir un favor a otra facción.
- ◆ Emplear presión política o amenazas para que alguien haga algo a la fuerza.

DJ: Elige tareas de la fase de descanso y haz correr los relojes de las facciones en las que estés interesado en cada momento. No te preocupes por el resto. Más tarde, cuando dirijas tu atención a una facción que hayas ignorado hasta entonces, realiza varias fases de descanso con ella y avanza relojes de proyecto para ponerla al día.

Si no estás seguro de cuánto deberías avanzar el reloj de una facción, haz una tirada de fortuna usando su Nivel como atributo, modificado hacia arriba o hacia abajo según la oposición o las circunstancias. Marca un sector para un resultado de **1-3**, dos sectores para un resultado de **4/5**, tres sectores para un resultado de **6**, o cinco sectores para un resultado **CRÍTICO**.

Cuando una facción haga algo que después se escuche en los bajos fondos, **cuéntaselo a los jugadores** a través de uno de sus **amigos, contactos** o **proveedores**. Estos rumores y chismes pueden conducir a futuros golpes y oportunidades para los PJ.

RESUMEN DE LAS TAREAS DE LA FASE DE DESCANSO

Añade +1d a la tirada si un **amigo** o **contacto** te ayuda con tu tarea.

ADQUIRIR UN ACTIVO

Tira el **Nivel** de la banda. El resultado indica la **calidad** del activo:

- ♦ **CRÍTICO:** Nivel +2.
- ♦ **6:** Nivel +1.
- ♦ **4/5:** Nivel.
- ♦ **1-3:** Nivel -1.

Algunos objetos requieren un resultado de calidad mínimo para poder ser adquiridos. Puedes gastar 2 MONEDAS por Nivel para aumentar el resultado más de Nivel +2.

PROYECTO A LARGO PLAZO

Trabaja en un proyecto a largo plazo si dispones de los medios.

Marca un número de sectores en el reloj de acuerdo con el resultado:

- ♦ **CRÍTICO:** Cinco sectores.
- ♦ **6:** Tres sectores.
- ♦ **4/5:** Dos sectores.
- ♦ **1-3:** Un sector.

CURACIÓN

Busca un **tratamiento** para marcar el **reloj de curación** (como en un proyecto a largo plazo). *Reduce en 1 nivel cada daño cuando el reloj se complete.*

REDUCIR RIESGO

Explica cómo reduces el **RIESGO** de la banda y tira la acción. Reduce el **RIESGO** de acuerdo al nivel del resultado:

- ♦ **CRÍTICO:** Reduce el **RIESGO** en 5.
- ♦ **6:** Reduce el **RIESGO** en 3.
- ♦ **4/5:** Reduce el **RIESGO** en 2.
- ♦ **1-3:** Reduce el **RIESGO** en 1.

ENTRENAR

Marca **1 PX** en un atributo o en el libreto. Añade +1 PX si tienes la mejora de banda adecuada. *Solo puedes entrenar cada contador de PX una vez por fase de descanso.*

VICIO

Visita a tu **proveedor de vicio** para aliviar el **estrés**. Tira un número de dados igual al valor de tu **atributo más bajo** y elimina una cantidad de estrés igual al dado más alto. Si eliminas más niveles de estrés de los que hay marcados, **caes en el abuso** (ver más abajo). *Si no puedes o no quieres satisfacer tu vicio durante una fase de descanso, sufres una cantidad de estrés igual a tu TRAUMA.*

ABUSO: Abusas de un vicio y te metes en un problema a la hora de adquirirlo o mientras estás bajo su influencia. ¿Qué has hecho?:

- ♦ **ALARDEAS DE TUS HAZAÑAS.** Tu banda gana **RIESGO +2**.
- ♦ **ATRAES PROBLEMAS.** *Puede que un enemigo te siga hasta tu proveedor para pillarte con la guardia baja.* Elige o tira un **aprieto** adicional.
- ♦ **PERDIDO.** Juega con un personaje diferente hasta que el tuyo vuelva de la juerga.
- ♦ **REPUDIADO.** Tu proveedor habitual deja de servirte el vicio. Tienes que encontrar una nueva fuente.

Crees que deambulo por aquí para ver entrar a los leviataneros, ¿eh? ¿Para ver cómo llegan hasta los muelles, arrastrándose lentamente por su carga, levantando olas, aferrándose a esa sangre que trata de volver al mar? Ja. No. No, antes observaría a una gaviota alimentar a sus crías vomitando comida en sus picos abiertos.

No, vengo aquí porque sé algo que estas tripulaciones no saben, que tú tampoco sabes. Nadie lo sabe. La muerte es una canción para los leviatanes. La cantan, la oyen. Puedes invitarlos a manifestarse, si sabes lo que haces. Incluso incitarlos a que salgan del agua, si conoces una canción lo suficientemente bonita.

Así solía hacerlo mi gente. Sacrificios humanos, eso es. Por docenas. Arroyos de sangre fluyendo hasta el agua negra como la tinta, hinchando penachos como obras de arte demoníaco, olfateando las olas. Dices las palabras correctas, cantas las canciones correctas, usas el cuchillo correcto. Si lo haces correctamente, los gritos de clemencia y el llanto se convierten en seducción, en poder. Dominas la curiosidad que hay bajo esas toneladas de agua y ella se desliza acercándose. Anhela el sufrimiento y la muerte como tú deseas las caderas de esa camarera. Quiere entrar, quiere la calidez, la desea con ansia.

Entonces el avaro demonio se arrastraba hasta la tierra jadeando a través de las olas, agitando la niebla. Y entonces mi gente atacaba. Llevábamos sierras transversales, hachas, cuchillos más afilados de lo que hayas visto nunca. Atacábamos a esos demonios allí donde rompían el horizonte con su respiración malvada y su carne dura como la madera, su brillante y profunda armadura. Usábamos arneses de arrastre para estirar las extremidades y cortar sus articulaciones.

Lo recuerdo como si fuese ayer. Esa sangre viva te cubre como la furia, retorciéndose en la piel, te invade con frío y alaridos. Tu corazón cambia. Tus pulmones se congelan. Pero no vas más despacio, tienes demasiada energía para mantenerte quieto, estás en la densa niebla de la no muerte y la vida embravecida.

Cortas al leviatán los tentáculos, muñones de pierna, aletas dorsales, todo hinchado y rallado. Lo que sea que sobresalga, es algo diferente para cada uno. Después llegas a la piel y el hueso y la carne, el tendón cosido con runas. Te lo quedas todo, lo usas para hacer tu propia música en la oscuridad, para grabar Detrás del Espejo, allí donde el leviatán debilita su superficie divisoria.

Mira, no he visto nunca a un leviatán de cerca. Nunca tuve que hacerlo. Mi bisabuelo era marino, un segador sacrificado. Lo que le sucedió se metió en sus huesos y su sangre, en su pasado y su futuro, lo envenenó todo. Puedo ver Detrás del Espejo por lo que hizo, y lo que le hizo a él.

El ojo de mi mente me cuenta la canción que canta esta ciudad condenada y abandonada. Sé que llegará el día en que uno de esos leviatanes que ellos cazan los seguirá a casa. Entonces encallará como nunca ha podido ver esta ciudad, los barcos destruidos, toda una gran cantidad de sangre arrastrándose a través de todo.

Ese será el final de mi linaje, y mi familia lo ha sabido durante cuatro siglos. ¿Pero hoy? ¿Estas naves? No, hoy no.

Quizás la próxima vez.

Detrás del Espejo

CAPÍTULO 6

CÓMO SE JUEGA

PREEMINENCIA DE LA FICCIÓN

La preeminencia de la ficción es un término de argot para describir el proceso de jugar a un juego de rol que lo diferencia de otros tipos de juegos a los que estarás acostumbrado.

Por ejemplo, cuando juegas tu turno en un juego de tablero típico, eliges un movimiento de acuerdo a las reglas y luego usas ese reglamento para resolver lo que pasa. Por ejemplo, dirás cosas como «voy a pagar dos de piedra para construir un segundo fuerte en mi loseta inicial». Podríamos llamar a este proceso «preeminencia de las reglas». En tu turno pones en marcha una regla de tu elección y seguidamente la resuelves. Tus elecciones están limitadas por las reglas del juego. Puedes adornarlo con elementos ficticios, como «¡Los valientes ciudadanos de Baronia responden a la llamada a las armas y construyen un sólido fuerte!», pero la ficción es algo secundario, es un añadido. En otras palabras, la ficción tiene un papel secundario respecto a las reglas para describir lo que ha sucedido.

En los juegos de rol es diferente. En tu turno explicas lo que hace tu personaje dentro de la narrativa ficticia que se está desarrollando. Lo primero no es elegir una regla, sino decir algo sobre la ficción. En un juego de rol, tus elecciones no están limitadas por la mecánica de las reglas, sino por la situación ficticia establecida. En otras palabras, las reglas se utilizan después de que la acción ficticia determine qué regla es necesario usar.

Por ejemplo, en **Blades in the Dark** se puede optar por varias reglas diferentes si un personaje intenta forzar la cerradura de una caja fuerte. La preeminencia de las reglas no tendría ningún sentido. «Fuerzo la cerradura» no es una regla del juego. Para saber qué regla tenemos que utilizar, primero hay que establecer la ficción.

Si tu personaje está en la guarida de la banda, sin presiones y con tiempo suficiente para dedicarse a abrir la cerradura de la caja fuerte, podríamos usar una de las mecánicas de la fase de **descanso**, «Trabajar en un proyecto a largo plazo». Puedes hacerlo muy bien y abrirla rápidamente o puede ser un desafío que requiera varios intentos durante un período de tiempo más largo.

Si tu personaje se encuentra en un edificio en llamas tratando de abrir desesperadamente la caja fuerte mientras a su alrededor llueven vigas llameantes, entran en juego la mecánica de **acción**. Puede que lo hagas muy bien y evites sufrir daño por el fuego y los escombros mientras te ocupas de la cerradura, o puede que tengas que abandonar tu tarea para evitar ser aplastado y no quemarte.

Si tu personaje no sabe nada sobre reventar cajas fuertes, puedes pagarle a alguien para que te la abra. En ese caso usarías la mecánica para **adquirir un activo**, en concreto, un maestro cerrajero. Si haces un buen trato contarás con un trabajador experto; de lo contrario, tendrás que pagar bastante para obtener la calidad que necesitas.

Y así sucesivamente. Hay una infinidad de enfoques posibles determinados por las circunstancias de la ficción.

El concepto más importante es que primero eliges lo que hace el personaje en la ficción y luego el grupo elige una mecánica que se adapte a la situación para resolver lo que sucede. Una vez que estableces la acción en la ficción, seleccionar una mecánica entre las opciones posibles es bastante fácil. Si intentas hacerlo al revés (escoger primero la mecánica y luego tratar de «colorearla» con la ficción), te encontrarás con que el juego puede volverse muy confuso.

Cuando algo parezca raro o una situación se resuelva de manera extraña, vuelve al nivel de la narrativa de la ficción. ¿Qué está pasando? ¿Qué estás tratando de hacer? ¿Qué mecánica es la más adecuada? No intentes forzar una mecánica concreta en la ficción. Primero coge la ficción (¿Lo ves? «Preeminencia de la ficción») y luego usa la mecánica para apoyarla.

Piensa en las reglas del juego como en una caja de herramientas. No tiene sentido decir «le doy al martillo» hasta que sepas lo que estás construyendo. Además, no estás obligado a usar un martillo y un clavo cada vez que necesites unir dos piezas de madera, sino que usas las herramientas adecuadas para lo que estés tratando de hacer. Lo mismo ocurre con las mecánicas de un juego de rol. Primero se establece la ficción y luego se selecciona una herramienta mecánica de la caja que sea adecuada para la situación que se necesite resolver. La elección de la herramienta será a menudo pragmática, pero también puede ser estilística. Después de todo, no hay una única forma correcta de elegir una herramienta. Las herramientas están ahí para que las uses como mejor te parezca, desarrollando sobre la marcha una forma y estilo propio.

El texto del juego te brinda tanto el conjunto de herramientas como una guía para su uso, que consiste esencialmente en las prácticas idóneas que los jugadores de las pruebas de juego y yo hemos desarrollado. Estas prácticas idóneas te pondrán en el camino del éxito, pero ante todo son solo una guía. Tú y tu grupo sois quienes debéis ponerlas en práctica jugando y aprender así el uso y naturaleza de las herramientas.

Este es uno de los aspectos más divertidos de los juegos de rol. Como no hay una forma absoluta de utilizar las herramientas, el acto de jugar es constantemente creativo; por supuesto, lo es al nivel de la narrativa ficticia, pero también al nivel de la aplicación de las reglas del juego. Explicaré las herramientas y te enseñaré algunas formas idóneas de aplicarlas, pero al final, tu experiencia con **Blades in the Dark** será la que tú y tu grupo construyáis en común.

DESENCADENAR LA TIRADA DE ACCIÓN

El juego es una conversación entre las personas sentadas a la mesa. Hablan, narran acciones, se expresan como los personajes, bromean, dibujan mapas, especulan sobre lo que podría pasar y otras cosas igual de divertidas. Pero solo están hablando, ¿verdad? Hay algo en los juegos de rol que cambia la conversación. Cuando se pasa de solo estar hablando a usar una mecánica. ¿Cuándo ocurre eso?

Este cambio en la conversación es responsabilidad del DJ (que siempre debe estar alerta), pero cualquiera puede desencadenarlo. Pero ¿cuándo se desencadena? Puedes pedir una tirada cuando se dé cualquiera de estos casos:

- ♦ **Un personaje jugador intenta una acción desafiante** que podría ser peligrosa o problemática.
- ♦ **Un personaje jugador lidera o da órdenes a un PNJ o grupo de PNJ** cuando se enfrenta(n) a algo peligroso o problemático.
- ♦ **Alguien coge los dados y se emociona con la idea de hacer una tirada.**

Pero entonces, ¿qué tienes que decir? A mí me gusta preguntarle primero al jugador cómo tiene pensado lograr su acción. ¿Qué **acción** usará? Después le sugiero la **situación** en la que se encuentra el personaje y el **grado de efecto** más probable.

Jugadora: «¿Así que él tiene el amuleto? Está bien, le obligaré a entregarlo».

DJ: «Muy bien. ¿Cómo vas a hacerlo?».

*Jugadora: «Lo miro directamente a los ojos antes de **Mandar** que me lo entregue».*

*DJ: «Genial. Me parece bastante **arriesgado**. Él no es un pusilánime y sus matones están presentes. Si no realizas una amenaza particularmente potente, probablemente tengas un efecto **limitado**, ya que te encuentras en inferioridad numérica».*

Y luego los demás jugadores participan y sugieren una situación o grado de efecto alternativo, o el jugador cambia su declaración por algo más o menos atrevido, o todo el mundo asiente y pasamos a usar las reglas.

Lo principal a tener en cuenta es que el grupo trabaja en conjunto para establecer el objetivo, la situación y las consecuencias de cada tirada. No caigas en el hábito de «pedir una tirada» sin más para hacerlo todo, tienes que involucrar al grupo en el proceso de establecer la situación y el efecto. Si de repente un PJ quiere matar a un enemigo, bueno, eso es toda una maniobra, ¿verdad? ¿Se encuentra en una situación controlada para hacerlo? ¿Es arriesgada? ¿Es desesperada? ¿**Qué arriesga**? Deteneos un momento para contextualizarlo todo en la ficción.

Si el enemigo también está tratando de matarlo, es probable que sea desesperada. Se aproxima inexorablemente a la muerte. Con un 4/5 lo logra, sí, pero con consecuencias. El personaje inflige una herida mortal y (en este ejemplo) sufre otra herida a cambio.

A algunos jugadores no les parecerá que sufrir una herida mortal sea un «éxito». Pero en **Blades in the Dark**, una tirada de acción resuelve tanto la acción del PJ como la acción del enemigo, que también está tratando de hacer cosas, y un «éxito parcial» significa que consigue hacer algo. La tirada de acción cubre todo el intercambio (o incluso una pelea completa), todos los ataques y daños de los dos bandos de una sola vez.

Los PJ no pueden hacer las cosas de manera segura en **Blades in the Dark**. Todo conlleva una probabilidad de sufrir algún daño, consecuencias, **RIESGO**, contrariar a otras facciones, etcétera. ¡Pero pueden hacer cosas! Todos esos resultados de 4/5 les permiten lograr cosas aunque acaben aplastados, ensangrentados o acosados por enemigos. Doskvol te mastica y te escupe. Los personajes que comienzan el juego no serán necesariamente los mismos que lleven la banda al final.

Siempre puedes usar un reloj si quieres consecuencias menos directas para los resultados de 4/5. Si los PJ sacan un resultado de 4/5 cuando están intentando entrar en un sitio sigilosamente, inicia un reloj llamado «Alerta» para los guardias y marca una casilla; que no los detecten inmediatamente. La consecuencia sigue siendo difícil, pero no le pone fin a todo.

Blades in the Dark trata del esfuerzo para superar conflictos y sus consecuencias, así que casi nunca se logra algo sin pagar un precio (al menos según el resultado de los dados). Por eso los PJ tienen recursos adicionales para mitigar las consecuencias, para que los jugadores tengan que tomar decisiones difíciles sobre lo que vale la pena resistir (gastando su valioso estrés) o cuándo vale la pena recibir un ataque dirigido a un compañero, o usar su protección, o aceptar un duro Pacto con el Diablo, etcétera.

El trabajo en equipo puede suavizar mucho las cosas, convirtiendo una tirada desesperada en una arriesgada, aumentando el efecto, y/o la reserva de dados. A la mayoría de los grupos de juego les llevará un tiempo dominar el trabajo en equipo, pero se ha diseñado para que así lo sea.

Diferencia las distintas **situaciones** de la tirada de acción según el riesgo que acepta el PJ. Describe las acciones de los PNJ enemigos que están a punto de hacerle algo. Ese es el riesgo que corre cuando actúa y lo que define la situación.

«Te apresuras a apuñalarlo en el cuello y él saca la espada en una experimentada parada para apartar tu arma y atravesarte. Situación desesperada, efecto excelente, ¿de acuerdo?».

Todos los elementos ajustables del juego (situación, efectos, consecuencias, poderes sobrenaturales) están ahí para que el grupo experimente. Trata de evitar decisiones unilaterales como DJ. Pregúntale al grupo qué le parece. ¿Es algo desesperado? ¿Qué se arriesga aquí? ¿Creéis que ya se ha aplicado todo el efecto, o queda más por hacer? Parte de jugar a **Blades in the Dark** es establecer qué cosas funcionan para tu grupo.

POR QUÉ LO HACEMOS

¿Por qué convertimos esto en una mecánica? ¿Por qué no limitarse a seguir hablando? La razón principal es que cuando hablamos de algo, tendemos a generar consenso. En general es algo positivo. El grupo estrecha lazos y está de acuerdo, establece expectativas, etcétera. Pero cuando se trata de historias de acción y aventura como **Blades in the Dark**, no queremos llegar a un consenso cuando los personajes estén en peligro. Queremos sorprendernos, frustrarnos o arriesgarnos más, inspirarnos para crear un giro o una complicación. Queremos montarnos en la montaña rusa y levantar las manos.

Cuando se activa la mecánica, los jugadores se convierten en autores por un momento mientras sopesan la situación, las amenazas y los detalles de la acción. Después se cambia del modo autor al modo audiencia. ¿Qué pasará a continuación? Aguantamos la respiración, nos inclinamos sobre la mesa y dejamos caer los dados.



CÓMO ELEGIR UNA ACCIÓN

Cuando se necesita una tirada de acción, normalmente es porque el personaje ya está en movimiento y haciendo algo en la ficción. Lo que está haciendo casi siempre determina la acción que hay que tirar. Sin embargo, un jugador es libre de reconsiderar la acción de su personaje por si se pudiera usar una diferente, pero siempre que el personaje realice la nueva acción en la ficción.

*Por ejemplo, Nox quiere colarse en la sala secreta de reuniones del Círculo de la Llama. El DJ le pregunta cómo lo hace y la jugadora de Nox dice que trepa por el exterior de la torre y se desliza a través de una ventana. Tregar es una acción de **ACECHAR** y eso es lo que tira.*

*La jugadora de Nox puede cambiar de opinión y decir: «Eh... No soy muy buena en Acechar. Prefiero tregar usando Afinar. Como si estuviera moviéndome con mucho cuidado, ¿no?». No, puede intentar usar **AFINAR** para acceder a través del engaño o una acción sutil, pero Nox no puede «usar **AFINAR**» para tregar a la torre. La acción de tregar es... bueno, tregar. Movimientos atléticos como ese son el campo de la acción **ACECHAR**. Nox puede **AFINAR** si quiere, pero eso significa que no está trepando a la torre.*

Es perfectamente posible que haya más de una acción aplicable. Eso está bien. El jugador puede elegir la acción que quiere realizar y el DJ establece en consecuencia la situación de la tirada.

*Arlyn cuelga de una cuerda en la oscuridad del exterior de los aposentos de Mylera Klev, lideresa de los Fajines Rojos. Cuando Mylera entra en la habitación, la jugadora de Arlyn dice que quiere dispararle a Mylera por la espalda. ¿Qué acción debería tirar? **ACECHAR** cubre una «emboscada a corta distancia» y **CAZAR** cubre «disparar desde lejos». Las dos parecen aplicables en este caso. El DJ explica que la tirada de **CAZAR** será controlada (puesto que es un disparo de caza de libro) y un ataque de **ACECHAR** será arriesgado: para «emboscar a corta distancia», Arlyn tendrá que impulsarse primero a través de la ventana y después lanzar una puñalada traperera, exponiéndose más al peligro.*

EL PROPÓSITO DE LOS PELIGROS Y EL ESTRÉS

Algunos DJ se frustran cuando les parece que los PNI enemigos o las amenazas «no hacen nada». Infligen daño a los PJ, pero estos se resisten y reducen o evitan el daño. ¡Pero es que así lo hemos diseñado! Los PJ empiezan jugando completamente desvalidos. El sistema de estrés les proporciona una capacidad especial para sobrevivir cuando no deberían para que así tengan alguna esperanza de lograr sus objetivos a largo plazo.

La idea de amenazar con un daño potencial no siempre es infligirlo, sino describirlo. Las amenazas se manifiestan en la mente de todos los que juegan, incluso cuando se evitan.

«El fantasma se ha enredado en tu alma».

«Oyes cómo cruje el hueso al golpearte contra los adoquines».

«Sabes que ella nunca volverá a confiar en ti».

Los malos resultados son muy escandalosos. Penden sobre todos con un terrible potencial. Dan miedo. Pero después el jugador supera su tirada de resistencia, te

mira a los ojos y dice: «No. No está tan mal. Sufro un poco de estrés, nada más». Es estimulante. Miran al peligro a la cara y se ríen. Esa es la naturaleza de un criminal.

Tu trabajo es describir los resultados perjudiciales con entusiasmo, pero no infligirlos. El propósito de las mecánicas de consecuencias y estrés es agregar interesantes detalles narrativos en lo que a daño y problemas se refiere. En lugar de decir «sufres daño de nivel 3», describe cómo la hoja se introduce por debajo de la armadura y abre un sangriento surco sobre las costillas. El daño se convierte en una amenaza vívida en nuestra imaginación. En cuanto el jugador sabe lo que es, se preocupa por resistirlo: «¡Sí! No, mejor voy a resistirlo». Pero la única forma de que puedan saber si vale la pena arriesgarse a sufrir estrés es que describas el daño potencial. Cada ciclo de amenaza y estrés requiere desarrollar de nuevo la ficción. Y después de todo, estamos aquí para hacer eso.

NIVELES DE AMENAZA DE LOS PNJ

La gravedad de las **consecuencias** que describas (y la **situación** de la tirada de acción) determina el nivel de amenaza de la oposición. Si el PJ se enfrenta a un PNJ que has descrito como un matón estándar, las consecuencias serán cosas como forcejear con el PJ en el suelo, golpearlo en la cara o tal vez romperle una costilla con la porra si el matón tiene la sartén por el mango.

Si se enfrenta a un PNJ que has descrito como un maestro asesino, la consecuencia puede ser un movimiento rapidísimo que hunda una daga en el corazón del PJ.

Dado que los PNJ no tienen perfiles ni tipos de acción, sus capacidades se manifiestan en el juego a través de la **gravedad de las consecuencias**, la **situación** y el **efecto** de la tirada de acción de los PJ.

Además, un PNJ peligroso puede tomar la iniciativa. **Si el PNJ es hábil**, explica a los jugadores lo que está a punto de lograr y luego pregúntales qué hacen.

«Te acorrala en lo alto de las escaleras y trata de ponerte las esposas. ¿Qué haces?».

El siguiente movimiento del PJ y la acción resultante nos dirán si la maniobra del PNJ fue efectiva. Recuerda, una tirada de acción tiene en general el propósito doble de resolver las acciones del PJ y el PNJ al mismo tiempo.

Si el PNJ es un maestro en lo suyo, explica a los jugadores lo que ha logrado y luego pregunta si quieren **resistirse**.

«Es demasiado rápida para que puedas hacer nada. Antes de que te des cuenta de lo que está pasando, las esposas rodean tus muñecas, ¿de acuerdo? ¿O quieres resistirte?».

Esto será lo más normal y evolucionará a medida que se juega. Habla de ello con el grupo sobre la marcha. ¿Quieres un tipo de juego más letal y de mayor riesgo? Entonces los PJ y los PNJ deberían amenazar con causar daños letales todo el tiempo y las tiradas de resistencia solo deberían reducir las consecuencias. ¿Quieres un estilo de juego más cinematográfico y aventurero? Entonces describe los peligros con consecuencias menos graves. Que a la gente «se la dé por muerta» y que las explosiones os hagan molar mientras saltáis para poneros a cubierto.

No tienes por qué escoger un enfoque y atenerte a él. Puedes ser flexible y dejar que cambie con el tiempo según lo que más entusiasme al grupo.

SIEMPRE HAY CONSECUENCIAS

En **Blades in the Dark** la situación cambia cada vez que se tiran los dados. No existen los resultados en los que «no ocurre nada». ¿Cómo funciona eso?

Los resultados «fallidos» de las tiradas de acción (1-3) no son simplemente «fracasos». La acción del personaje tiene un resultado tangible. Sucede algo que cambia el contexto. En un fallo **controlado**, el personaje ve un defecto en su enfoque y puede decidir si se retira o se la juega con una acción arriesgada. En un fallo **arriesgado**, el personaje sufre una consecuencia que le supone algún tipo de problema. Las cosas empeoran. En un fallo **desesperado**, la amenaza domina el momento y lo empeora.

POCO A POCO

El sistema de **Blades in the Dark** está diseñado para ir poco a poco. Es factible que solo uses las tiradas principales y te olvides de los detalles adicionales o los casos especiales. El juego fluirá perfectamente. Es mejor usar todos los detalles, pero no pasa nada si no lo haces.

Si quieres hacer las reglas más accesibles, **empieza utilizando tiradas de acción arriesgadas y efecto estándar**; no te preocupes por los factores.

Si algo malo le sucede a un PJ y quiere resistirlo, explica la tirada de resistencia. Cuando el grupo empiece a preguntar por el trabajo en equipo y cómo ayudarse entre sí, añade las maniobras de trabajo en equipo. Cuando se enfrenten a oponentes de mayor Nivel o escala, que deberían ser muy peligrosos, añade factores de efecto. No tienes por qué explicarlo al principio.

Lo mismo ocurre con la ficción. No tiene por qué salirte todo perfecto siempre. Si dices algo y luego te das cuenta de que estabas equivocado, corrígelo. No pasa nada.

«Os dije que habían visto a Trayga en los muelles, pero me confundí. Se supone que era Arlo».

«¡Ah! Bueno, eso cambia las cosas. Vale, de acuerdo».

Si no estás seguro de lo que hacer a continuación, no te compliques la vida. Haz lo que te parezca más obvio. Añade reglas cuando estés cómodo con ellas. Perdona los errores de los demás. Sin complicaciones.

ESTABLECER PRECEDENTES

Lo que sirve para los PJ, sirve para los PNJ, y viceversa. Si dictaminas que el personaje Susurro de un jugador es el único que puede hablar con el fantasma que convocaron (debido al «lenguaje de convocación» especial que los une), el detalle se convierte en un hecho aplicable a los fantasmas convocados por PNJ. Si dictaminas que un PNJ hábil puede matar instantáneamente a una víctima desprevenida, los PJ también pueden intentarlo.

Cada vez que una de tus decisiones establezca nuevos detalles sobre el mundo de juego, también estarán disponibles para todo el mundo como una nueva herramienta. De todas formas, los precedentes no tienen que ser permanentes, eres libre de revisarlos a medida que avances. Pero cuando los revises será en ambos sentidos, para PJ y PNJ por igual.

¿ABSTRACCIÓN O DETALLES?

Blades in the Dark depende generalmente de detalles ficticios específicos para funcionar. Por ejemplo, puede ser importante saber cómo se construye exactamente una botella espiritual porque un personaje decide romper de repente una para sorprender a un enemigo que le apunta con una pistola. Es un pequeño detalle, pero la descripción de la botella contribuye directamente a saber la **situación** de la tirada de acción, los factores que influyen en los **efectos** y las **consecuencias** en riesgo. Completar los pequeños detalles del mundo mejora el funcionamiento del sistema de juego.

Sin embargo, en algunos momentos es preferible la abstracción. Por ejemplo, los jugadores se preguntan cómo le ha ido al Círculo de la Llama durante el reciente brote de la plaga del letargo helado. ¿Ahora son débiles y vulnerables? El DJ podría crear o intentar recordar todos los detalles sobre el Círculo de la Llama que puedan afectar a su situación durante el brote, o simplemente usar la abstracción del **Nivel** de la facción para hacer una tirada de fortuna rápida y ver cómo les ha ido. Si durante la partida no se han establecido detalles específicos para indicar la resistencia del Círculo a una enfermedad arcana, la abstracción del Nivel es suficiente.

Si intentas utilizar una abstracción cuando ya se conocen los detalles, pueden surgir problemas. Por ejemplo, si sabemos con certeza que el Círculo fue uno de los grupos que crearon la plaga y que tomó precauciones especiales contra ella (incluyendo el desplazamiento fuera del área de activos importantes y de sus figuras de liderazgo), usar el abstracto valor del Nivel de la facción para una tirada de fortuna puede resultar extraño. Ya conocemos los detalles específicos, por lo que el versátil «valor del Nivel» nos sirve de poco. Quizás resulte obvio que al Círculo le ha ido muy bien, y así lo expresa el DJ. O tal vez haya cierto riesgo y el DJ tira 6d por los «preparativos para la peste» en lugar de su Nivel.

Lo mismo ocurre con la calidad de los objetos, activos y medidas defensivas. Si la Colmena es de Nivel III, ¿significa que la cerradura de cada puerta en todo su territorio es una «cerradura de Nivel III»? No, el Nivel de la Colmena es, por regla general, una indicación abstracta de la calidad de las cosas que probablemente tengan. La cerradura de la puerta de un almacén sin importancia será pobre. La cerradura de su sala de documentos secretos será necesariamente de calidad excelente o incluso excepcional, otorgándole una calidad incluso más alta que el Nivel III. La medida general de la calidad de la Colmena es «Nivel III», y esa clasificación abstracta de Nivel se puede usar para muchas cosas. Pero cuando entran detalles específicos en juego, la abstracción no tiene por qué ajustarse a la perfección.

Las partes abstractas del juego (Nivel, **MONEDA**, depósito, calidad, tiradas de implicación) lo son para que el juego pueda **centrarse en lo más importante: las decisiones, acciones y consecuencias de los personajes jugadores**. El meollo del juego está en las tiradas de acción. No dependas de las abstracciones cuando tienes detalles narrativos específicos con los que trabajar.

LAS ACCIONES EN EL JUEGO

En las siguientes páginas se detallan las 12 acciones con ejemplos de maniobras y consecuencias.

ACECHAR

Al **ACECHAR** te desplazas con destreza y en silencio. *Puedes escabullirte delante de las narices de un guardia o esconderte aprovechando las sombras. Puedes correr y saltar por los tejados. Puedes ocultarte y atacar a alguien con una puñalada por la espalda o un porrazo. Podrías saltar sobre una víctima en medio de una lucha, aunque Pelear sería más efectivo.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ♦ ¿Cómo vas a acechar? ¿Cómo utilizas el entorno en tu beneficio?
- ♦ ¿Qué esperas lograr?

Cuando optas por Acechar, aprovechas hábilmente lo que te ofrece el entorno para desplazarte. Cuanto más propicio sea el entorno, mejor será tu situación. Acechar es algo más que «sigilo»; en realidad son todas las habilidades físicas relacionadas con el movimiento, así como el conocimiento instintivo de a dónde ir y el tiempo necesario para llegar. Acechar es algo así como una habilidad general de atletismo (correr, escalar, saltar, nadar, etcétera), pero adaptada para un movimiento silencioso y eficaz.

Puedes usar este movimiento para esconderte y apuñalar a un enemigo. Atacar a alguien de esta manera es algo similar a *Cazar* un objetivo desde una emboscada, y ambas acciones se solapan en este caso. Acechar se utiliza a menudo como una acción para preparar algo más o para crear una oportunidad (o ambas cosas a la vez). Puedes Acechar para llegar a un buen escondite en el que tomarte tu tiempo para *Analizar* un lugar sin ser detectado.

Una tirada fallida de Acechar no significa «todo o nada». Decir que el personaje es descubierto como consecuencia es un error común. En vez de eso, puedes poner en marcha el reloj «Descubierto» y marcar uno o dos sectores. Considera que se trata de un reloj de «niveles de daño para el sigilo». Los PJ pueden recibir algunos golpes antes de ser «noqueados» en el enfrentamiento de sigilo.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Me deslizo por detrás y le golpeo en la cabeza con mi porra.

4/5 Efecto reducido: Sus rodillas oscilan un instante, pero no ceden. Maldice y se tambalea hacia los lados, tratando de apoyarse contra la pared. ¿Qué haces?

4/5 Situación arriesgada: Lo dejas sin sentido y lo arrastras para esconderlo debajo de las escaleras. Otro guardia irrumpe en la habitación con un pequeño barril debajo del brazo. «¡He conseguido algo!», dice. Mira alrededor. «¿Markus?». Está bloqueando la única salida. ¿Qué haces?

ARRIESGADA

Atravieso el patio usando los árboles petrificados para cubrirme y trepo por la tubería de desagüe hasta la ventana del segundo piso.

4/5 Complicación + Efecto reducido: Llegas hasta la mitad y, cuando estás detrás del segundo árbol, uno de los guardias dice: «Oye, ¿has oído eso?» y se dirige a comprobar el ruido. Se pone en marcha un reloj de «Descubierto» con cuatro sectores y dos de ellos marcados. Estos muchachos son bastante espabilados. ¿Qué haces?

DESESPERADA

Retrocedo hasta la barandilla del balcón mientras me rodean. «Ha sido divertido, muchachos...». Salto, lanzo mi garfio y me balanceo para llegar a un sitio seguro.

4/5 Daño grave: Saltas y te balanceas, pero algunos de ellos corren hacia ti y te disparan. Una bala impacta en tu omóplato. Tus manos se entumecen y aterrizas sobre los duros adoquines del callejón. Sufres el daño de nivel 3 «Disparo en la espalda». Pero oye, has logrado escapar.

1-3 Daño grave: No eres lo suficientemente rápido. En cuanto pones un pie fuera de la barandilla, todos abren fuego. Sufres un daño de nivel 4 mientras te cosen a balazos.

AFINAR

AFINAR significa manipular algo o a alguien con destreza o desviar la atención sutilmente. *Puedes robar el monedero de alguien. Manipular los controles de un vehículo o dirigir una montura. Enfrentarte en duelo formal contra un oponente con un arte marcial elegante. Tratar de emplear el mismo arte en una caótica lucha cuerpo a cuerpo, aunque Pelear será más efectiva. Puedes tratar de forzar una cerradura, pero será más fácil con Trastear.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Cómo puedes afinar? ¿Cómo lo haces para que sea elegante o sutil?
- ◆ ¿Qué esperas lograr?

Cuando empleas Afinar, te desenvuelves de forma elegante y sutil. Se podría decir que es todo lo contrario a Destrozar. Es preferible Afinar en condiciones favorables para hacer las cosas bien que apresurarse y hacerlas de forma chapucera. Si tienes que apresurarte o actuar según los designios de otra persona, Afinar se convierte en un problema. No pasa nada si quieres enfrentarte a un oponente con tupreciado arte marcial con la espada, pero si el enemigo insiste en lanzarte la mesa de una patada y tirarte bombas de fuego, la situación se volverá desesperada. Pelear es la mejor opción cuando el combate cuerpo a cuerpo se vuelve salvaje, pero si te enfrentas contra un solo enemigo para el que estás preparado, Afinar es una buena elección.

En cierto modo, lo contrario vendrá bien al realizar actividades más discretas. Robar monederos o escabullirse son actividades menos peligrosas cuando la situación es caótica, hay un tumulto o el objetivo en cuestión está distraído; compárese con Acechar, que se realiza mejor en la oscuridad, evitando a la gente. Cuando los casacas azules te inmovilizan en el suelo para ponerte las esposas, tienes una oportunidad de oro para birlarle las llaves a alguno de ellos.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Apago el motor y dirijo la nave con el impulso residual, deslizándome por el canal que pasa por debajo de la Academia.

4/5 Efecto reducido: La luz que proyecta la lámpara ilumina un camino más oscuro de lo que pensabas. Secciones de las paredes y el techo del canal han colapsado. Tendrás que maniobrar cuidadosamente para llegar al embarcadero que hay más adelante. Pon en marcha el reloj de cuatro sectores «Navegar por el canal» y rellena uno. ¿Sigues adelante?

1-3 Situación arriesgada: Te acercas al canal subterráneo. Una ola revela el cuerpo sinuoso de una gran anguila marina que nada en círculos cerca de la entrada, alimentándose de los restos de basura que se acumulan en ella. Solo tienes un instante para reajustar el rumbo y alejarte, o continuar la maniobra con una situación arriesgada. ¿Qué haces?

ARRIESGADA

Abrazo a la magistrada cálidamente. «¡Es un placer verla, lady Dunvill!». Mientras tanto, deslizo el señuelo para espíritus en su bolsillo.

4/5 Complicación: No se da cuenta de que has deslizado el señuelo en su bolsillo. Durante la cena, otra invitada, una mujer delgada y llamativa con un vestido carmesí, se queda mirando fijamente a lady Dunvil mientras está sentada en la mesa. Después de la cena se acerca para investigar la extraña perturbación que siente en el campo fantasmal. ¿Qué haces?

DESESPERADA

Cuando el matón se lance sobre mí, le esquivo hábilmente, saco mi estoque y le hago un corte en el muslo para que caiga rodando por la escalera que tengo detrás.

4/5 Daño grave: Logras esquivar al matón y le haces el corte, pero lleva demasiado impulso y la colisión os envía a ambos escaleras abajo. Sufres el daño de nivel 3 «Clavícula rota».

ANALIZAR

ANALIZAR significa que observas una situación y anticipas los resultados. *Detectas signos reveladores de problemas antes de que sucedan. Descubres oportunidades o debilidades. Determinas las motivaciones o intenciones de una persona, pero Estudiar puede arrojar mejores resultados. Puedes tratar de detectar un buen lugar para preparar una emboscada, aunque Cazar sería más eficaz.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Cómo vas a analizar la situación?
- ◆ ¿Estás buscando algo en especial?
- ◆ ¿Qué esperas comprender?

Al Analizar comprendes mejor lo que está sucediendo a tu alrededor. Observas un lugar o circunstancia y sus características: entradas y salidas, puntos fuertes y débiles, lo normal y lo inusual, qué es más probable que suceda a continuación, etcétera. Analizar correctamente evita sorpresas desagradables y te ayuda a tomar mejores decisiones acerca de cómo abordar un problema.

Analizar se utiliza a menudo para evaluar una situación, como una tirada de **buscar información** que determine las oportunidades y los peligros (consulta la lista de posibles preguntas en tu hoja de personaje). Al Analizar la escena, puedes hacerle preguntas al DJ antes de que suceda nada, de forma que detectes las oportunidades para realizar acciones. Por ejemplo, si sospechas de la reunión con los Renegridos, puedes preguntar «¿Qué está pasando en realidad?» para analizar claramente la situación.

Normalmente es necesario tener acceso a puntos de observación privilegiados para Analizar. Por ejemplo, si quieres Analizar el cuartel general de las Hocas para determinar el lugar idóneo de un ataque, tendrás que echar un vistazo a los alrededores, tal vez vigilar las entradas y salidas de los miembros de la banda, estudiar las medidas de seguridad, etcétera. Puedes usar Acechar o Socializar para preparar una acción de Analizar y así observar las cosas con mayor efecto o desde una posición más segura.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Me acurruco en mi escondite y vigilo el cuartel general de la Colmena. Quiero saber quién entra y sale, y cómo lo hacen.

4/5 Efecto reducido: Te haces una buena idea de las diversas entradas y sus medidas de seguridad, pero parece que hay algún tipo de obstáculo para entrar. ¿Hay que usar una contraseña, enseñar un pase o algo así? No sabrías decirlo.

ARRIESGADA

De acuerdo, entonces me están persiguiendo por los tejados, ¿no? Debe de haber un sitio perfecto desde el que saltar al canal y desaparecer. Quiero hacer una tirada de preparación para mi siguiente acción de Acechar.

4/5 Efecto reducido: «Bueno... En realidad un efecto reducido no tiene sentido en una tirada de preparación. Vamos a determinar otra consecuencia».

4/5 Situación desesperada: «Sí, esto tampoco encaja. Me estoy preparando para una situación mejor, así que...».

4/5 Complicación: «Esto es bueno. ¿Qué tal si sufro +2 de **RIESGO** durante la persecución? Todo el mundo puede ver que me persiguen los estúpidos azules.

DESESPERADA

¿Nos están atacando? No, no, no... Quiero una escena retrospectiva en la que tenga un mal presentimiento antes de esto empiece.

4/5 Efecto reducido: Percibes la emboscada, pero solo quedan unos pocos segundos para que se produzca. Solo puedes tomar medidas limitadas. ¿Te tiras al suelo para cubrirte, empujas a otra persona o algo así?

1-3 Daño grave: Estás tan obsesionado con un enemigo, tan seguro de que hará algo malo, que alguien te ataca sin que lo veas. Sufres el daño de nivel 3 «Puñalada en la espalda».

ARMONIZAR

Cuando decides **ARMONIZAR**, abres tu mente al campo fantasmal o canalizas la energía electroplasmática cercana a través de tu cuerpo. *Puedes comunicarte con un fantasma o comprender aspectos de la espectrología. Eres capaz de percibir lo que no se puede ver para entender mejor tu situación, aunque Analizar puede resultar mejor para eso.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Cómo abres tu mente al campo fantasmal? ¿Cómo es?
- ◆ ¿Con qué energía estás armonizando? ¿Cómo la canalizas? ¿Qué esperas que haga?

El «campo fantasmal» está pensado para ser algo ambiguo. Es la energía contenida dentro de la barrera de rayos de la ciudad, los ecos de sucesos ocurridos en el pasado reciente y el medio en el que existen los espíritus. Es un elemento peligroso y extraño que siempre debe parecer extraño e indómito. Armonizar te sintoniza con una fuente de energía crepitante que puede desbocarse fácilmente. Aporta tus ideas al juego sobre la extraña energía arcana y pregunta también a los demás jugadores cómo creen que es.

Al Armonizar con el campo fantasmal podrás ver ecos de sucesos recientes o sentir cosas que no se pueden ver (la *máscara espiritual de calidad* de los Susurros les permite ver aún con más detalle). Analizar es la acción que se utiliza normalmente para tener una idea de una ubicación o para detectar cosas ocultas, pero Armonizar también puede funcionar, aunque a menudo en una situación peor debido a la exposición a los peligros del campo fantasmal.

Cualquier PJ puede Armonizar. No es un don sobrenatural. El campo fantasmal está ahí, en la frontera de la mente, listo para realizar una conexión. Armonizar es algo básico de los poderes sobrenaturales de los Susurros y otros ocultistas, como **TEMPESTAD** o **POSESIÓN**, y no pueden funcionar sin el campo fantasmal.

EJEMPLOS

CONTROLADA

*Me voy a **ARMONIZAR** con el campo fantasmal para ver si la puerta tiene protecciones mágicas.*

4/5 Efecto reducido: Sientes el zumbido de una protección mágica en el campo fantasmal, pero no puedes decir hasta dónde se extiende. ¿Puede que hasta las ventanas y el techo?

4/5 Daño menor: Se produce un estruendoso estallido eléctrico y una chispa te quema la mejilla. Daño de nivel 1, «Chamuscado».

ARRIESGADA

Me introduzco en el campo fantasmal en busca de los ecos de la muerte de Trennet. Murió en este sitio, así que voy a tratar de conseguir una visión.

4/5 Efecto reducido: Puedes ver el tenue resplandor del eco fantasmal de Trennet cayendo al suelo y una gran figura encima suya que lo sujeta como si lo estuviera estrangulando. Parece que es Ulf Ironborn, pero no estás seguro.

4/5 Daño: La agonía de la muerte de Trennet te invade. Ves la cara de Ulf Ironborn y sientes su mano letal en tu garganta, apretando hasta acabar con tu vida. Sufres el daño de nivel 2 «Asfixiado».

DESESPERADA

*Cuando el fantasma intenta poseerme, rompo el vidrio de la bombilla eléctrica con la mano. ¡Voy a **ARMONIZAR** la electricidad a través de mi cuerpo para freír al fantasma!*

4/5 Complicación seria: Las descargas eléctricas sobrecargan al espíritu, que es expulsado mientras los crepitantes rayos de energía que emanan de tus manos y tus ojos prenden fuego a la habitación.

1-3 Daño grave: El fantasma enfoca la energía directamente a tu mente. Sufres dos tipos de daño: uno de nivel 2 por la energía, «Quemado», y otro de nivel 3, «Poseído». ¿A cuál quieres resistirte primero?

CAZAR

Te dedicas a **CAZAR** cuando persigues a un objetivo. *Puedes seguir a una persona o descubrir dónde se encuentra. Preparar una emboscada. Disparar a distancia con precisión. Intentar utilizar tus armas de fuego en un combate cuerpo a cuerpo, aunque en ese caso es mejor utilizar Pelear.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Cómo les das caza? ¿Qué métodos usas?
- ◆ ¿Qué esperas lograr?

Cazar a un objetivo depende por completo de una ejecución precisa y hábil: tu talento se mide contra el objetivo, tu víctima. El caso de Cazar es similar al de *Afinar*; en ambas tú tienes el control, sigues en secreto al objetivo hasta su guarida, eliges el punto de la emboscada, centras al objetivo en tu punto de mira y disparas. Las maniobras previas al combate son fundamentales para Cazar. Si tratas de Cazar en medio del caos, te encontrarás en una situación desesperada. El tiempo y la distancia son tus aliados. Cazar contrasta con *Pelear*, que es más desesperada y menos efectiva cuando el enemigo está alejado, sin trabarse en combate.

No hay ninguna acción concreta para disparar en **Blades in the Dark**. El sistema de tiradas de acción está diseñado para que los jugadores elijan la acción que van a realizar en cada momento y después el DJ determina la situación y eficacia. ¿Vas a *Cazar* cuando empieza el combate? ¿O *Afinar*, *Pelear* u otra cosa? El jugador decide cuál es el enfoque. Cazar es normalmente la acción más efectiva para disparar a distancia. Pero si estás en medio de una pelea y disparas a alguien con tu pistola, *Pelear* también funciona.

La acción de Cazar es algo más que la mera puntería. Es la acción ideal para rastrear, acechar y descubrir la ubicación de algo o alguien.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Espero hasta que Bazso pase frente a la ventana de su oficina, aguantando la respiración y aprieto el gatillo.

4/5 Efecto reducido: El disparo alcanza a Bazso en un lado de la cabeza, rasgando su cuero cabelludo. Se desploma fuera de tu línea de visión con una herida que debe de ser, como mínimo, grave. ¿Qué haces?

4/5 Situación arriesgada: Atraviesas el cuello de Bazso, rociándolo todo de sangre. Luego hacemos una tirada de fortuna para ver si es demasiado duro como para morir, ¿vale? Pero ahora escuchas gritos de «¡Allí, en el tejado!» y comienzan a volar las balas, que impactan en los ladrillos de tu alrededor. ¿Qué haces?

ARRIESGADA

Las Hermanas Tenuas sacan su suministro de electroplasma de algún sitio. Voy a encontrar la fuente y rastrear la forma de entrega.

4/5 Complicación: Rastreas la fuente y el método de entrega (te lo explicaré en un momento), pero cuando te acercas más a la guarida, tu aliento se vuelve una neblina y oyes el gemido de un fantasma reverberando en las sombras: «Ahora ahora ahora, quién es este este este, cazando cazando cazando...». ¿Te quedas paralizado, intentas escapar o te resistes y haces otra cosa?

DESESPERADA

¡Quiero improvisar una emboscada antes de que el casaca azul doble la esquina!

4/5 Efecto reducido: Encuentras un ángulo de ataque ciego, pero el callejón es un lugar apretado e incómodo. Tu espada le arranca chispas a una tubería de vapor antes de impactar en el casco del casaca azul, que gruñe y se tambalea un instante mientras lanza golpes con su porra e intenta encontrar el silbato. ¿Qué haces?

DESTROZAR

Al **DESTROZAR** desatas una fuerza salvaje. *Puedes tirar abajo una puerta o pared con una maza, o usar un explosivo con idéntico resultado. Empleas el caos o el sabotaje para crear una distracción o superar un obstáculo. Podrías tratar de superar a un enemigo en combate con fuerza bruta, aunque Pelear sería más eficaz.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Qué vas a destrozar? ¿Qué fuerza utilizas?
- ◆ ¿Qué esperas lograr?

Destrozar un objeto deshabilita sus funciones, por lo que no se puede arreglar fácilmente, y genera algún tipo de caos: ruidos estruendosos, escombros que vuelan, incendios, inundaciones, etcétera. Destrozar vale tanto para destruir cosas como para crear distracciones y tumultos.

La **escala** suele ser un factor de efecto muy importante para Destrozar. Por ejemplo, si quieres destruir un barco de vapor necesitarás herramientas o un equipo con la escala suficiente como para tener efecto sobre el buque; podrías subir a bordo con una pandilla de trabajadores para abrir agujeros en el casco inferior o aprovechar una debilidad para ganar **eficacia** y compensar el factor de escala. Sin embargo, un barco de madera es vulnerable al fuego, así que unas pocas bombas de aceite harán el trabajo de demolición equivalente a diez personas con herramientas.

Hay algo de similitud entre Destrozar y *Trastear* algo para que no funcione más. En general, Destrozar es más rápido y definitivo. Destrozas el objeto por completo. *Trastear* es más preciso y permite resultados muy específicos, como un reloj que da las campanadas a deshora, pero suele llevar más tiempo y es más fácil de arreglar. Además, Destrozar se aplica a casi todo: puertas, paredes, suelos y lo que sea. *Trastear* se limita a dispositivos, productos químicos y cosas así.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Coloco las bombas, pongo los temporizadores, me alejo hasta una distancia segura y... ¡boom!

4/5 Situación arriesgada: Dos acólitos de la secta te detienen al salir para hablar sobre tu oportuna marcha. Los temporizadores están haciendo tic-tac ¿Qué haces?

1-3 Abandonar o arriesgarse: Estás empezando a colocar las primeras cargas y no puedes determinar la mejor forma de situarlas para demoler el edificio. Sabes que en cualquier momento podría aparecer un miembro de la secta para buscar suministros... ¿Quieres arriesgarte e intentar colocarlas adecuadamente, o retirarte y probar otra cosa para destruir este lugar?

ARRIESGADA

Aparto a Fox y levanto mi palanqueta. «Deja que le susurre a esta cerradura, amigo». La meto, hago palanca y la arranco de sus goznes.

4/5 Complicación: Bueno, vale... puedes forzar la puerta, ¡pero haces más ruido que si hubieras forzado la cerradura! En algún lugar del piso de arriba se mueve una silla y se escuchan pasos. Marca dos sectores más en el reloj de «Alerta» para los guardias. Vaya, ¿se ha completado el reloj? Je. Oyes un grito y más pasos bajando a la carrera por las escaleras en dirección a la puerta.

DESESPERADA

¿Así que viene a por mí con una espada? Bah. Tengo una maza. Lo mantengo a raya girándola y luego lo lanzo por la ventana de un golpe en el pecho.

4/5 Daño grave: Esquiva concienzudamente tus mazazos y su espada relampaguea, perforándote la parte superior del muslo. En realidad, las mazas no son una buena opción de defensa. Sufres el daño de nivel 3 «Herida terrible en la pierna». De todas formas, él no está preparado para tu repentino golpe circular y la maza lo envía volando hacia atrás y a través de la ventana.

ESTUDIAR

Te dedicas a **ESTUDIAR** para escudriñar detalles e interpretar pistas. *Reúnes información de documentos, periódicos y libros. Puedes investigar un tema esotérico. Observar cuidadosamente a una persona para detectar mentiras o sus verdaderos sentimientos. Puedes tratar de examinar los acontecimientos para comprender una situación apremiante, aunque Analizar resultaría más adecuada.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Qué estudias? ¿Qué detalles o pruebas escudriñas?
- ◆ ¿Qué esperas comprender?

Al Estudiar te concentras en los pequeños detalles, como expresiones, tono de voz, insinuaciones y otras pistas pequeñas para encontrar lo que está oculto, determinar hechos, corroborar evidencias y guiar tus decisiones.

Estudiar se utiliza a menudo para «psicoanalizar a una persona». Una tirada de **buscar información** determina si está mintiendo, qué quiere realmente, cuáles son sus intenciones, etcétera; consulta la lista de posibles preguntas en la parte inferior de tu hoja de personaje. Puedes hacerle preguntas al DJ mientras interactúas con una persona si vas a Estudiar a alguien de esta manera; de esta forma, podrías esperar a que dijera algo sospechoso y luego preguntarle al DJ si está diciendo la verdad.

Si quieres tener una idea del momento actual o explorar un lugar, debes usar Analizar, pero pasarás por alto los detalles para tener una visión general. Estudiar hace lo contrario: se encarga de hechos y detalles precisos. ¿Está mintiendo? ¿La caja fuerte está escondida detrás de una pared de esta habitación?

Estudiar es la acción para investigar todo tipo de cosas, a menudo a largo plazo. ¿Quieres saber qué noble tiene la mejor colección de arte y la peor seguridad? ¿Quieres saber cuántos prisioneros hacen falta que se rebelen para sobrepasar a los guardias de Ironhook? Estudiar sirve para averiguar casi cualquier cosa.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Examino cada centímetro de este lugar en busca de la entrada secreta.

4/5 Efecto reducido: Unos instantes después encuentras unas pequeñas hendiduras lineales. Debe ser la puerta, pero no sabrías decir cómo se abre. ¿Quieres Estudiar más el problema para resolverlo, o haces otra cosa?

4/5 Complicación menor: Percibes el sonido de las botas pesadas de un sirviente de la casa por el pasillo, que se dirige a hacer sus tareas. Marca un sector del reloj «Descubierto». Encuentras la puerta y el mecanismo, que logras abrir con un ligero toque en un interruptor oculto.

ARRIESGADA

Mientras Arcy y Bazso hablan, me dedico a Estudiar a Bazso buscando cualquier señal de engaño, especialmente cuando hablamos de formar una alianza con los Renegridos.

4/5 Complicación: Dirías que está diciendo la verdad, pero se da cuenta de que lo estás observando y él también te examina cuidadosamente. Se pone en marcha un nuevo reloj con seis sectores, «Bazso averigua nuestros planes», y dos de ellos ya están marcados.

4/5 Situación desesperada: Puedes afirmar con toda seguridad que Bazso está diciendo la verdad, pero después de la reunión, su lugarteniente Pickett te acorrala y te dice a la cara: «¿Qué crees que estás haciendo? ¿Metiéndote donde no te llaman?». ¿Qué haces?

DESESPERADA

Cuando el demonio se lanza a por Arlyn, yo empiezo a coger libros y diarios de los estantes. ¡Debe haber uno donde el Conde detalle las investigaciones sobre este demonio!

4/5 Daño grave + efecto reducido: Encuentras el libro, pero justo cuando lo abres, el demonio ruge, cambia de dirección y te lanza volando por la habitación. El libro aterriza a unos metros de distancia. La runa de la portada brilla débilmente. Tienes rotas las costillas (daño de nivel 3). ¿Qué haces?

INFLUIR

Se puede **INFLUIR** en alguien por medio de la astucia, el encanto o el razonamiento. *Sabes mentir convincentemente. Puedes persuadir a alguien para hacer lo que quieras. Eres capaz de discutir algo sin que quede mucho espacio para contestar. Podrías engañar a cualquier persona para ganarte su afecto u obediencia, aunque Socializar o Mandar serían más adecuadas en este caso.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Sobre quién tratas de influir? ¿Cuentas con algún tipo de ventaja?
- ◆ ¿Qué esperas que hagan?

Para Influir en una persona no tiene que importarte lo que piensa o siente. La estás manipulando, ya sea con encanto, mentiras o argumentos bien razonados que no puedes ignorar con facilidad. Estás tratando de que haga lo que tú quieras, no lo que quiere o necesita. Puedes Influir en un amigo o en un conocido, que probablemente sean más proclives, pero los riesgos serán mayores si descubren lo que estás haciendo; sin duda es un intento a la desesperada.

Influir en alguien no es control mental. Necesitas algún tipo de ventaja para que funcione. Puede ser la ventaja que te granjea ser una persona muy encantadora o deseable, alguien que el otro querrá agradar. También puedes tener la ventaja de buenos argumentos, evidencias y/o una conmovedora retórica tan convincente que el otro tenderá a estar de acuerdo contigo. La ventaja depende del contexto: lo que funciona con un objetivo puede no resultar con otro. Puedes Influir en alguien si cuentas con alguna ventaja, pero si no la tienes, puedes recurrir al miedo o la intimidación (a través de *Mandar*), o incluso a la simple fuerza física.

También puedes intentar Influir en otro PJ. Pregúntale al otro jugador si tienes algún tipo de ventaja sobre su personaje. Si es así, tu acción puede obligarle a ver las cosas a tu manera. En caso contrario, tu acción solo puede distraerlo de forma notable, pero no convincente.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Vale que él no quiera tener nada que ver con los Trituradores, pero ambos sabemos que me lo debe. Está puesto aquí, negro sobre blanco. Es hora de cumplir.

4/5 Complicación menor: «Sí, sí, de acuerdo, lo has dejado claro. Pero mira... Tienes que prometer que nadie sabrá que fui yo quien te ayudó, ¿de acuerdo?».

1-3 Situación arriesgada: Sacude la cabeza y hace muecas mientras habláis. «¡Ya sé que tienes razón! ¡Pero no puedo hacer nada! Tienes que decirle a Vale que me deje volver a la banda. Solo así estaré a salvo y podré hacer lo que me pides».

ARRIESGADA

Mira, Vale... Te respeto. No estoy intentando llevar tu banda. Pero necesitas a un manitas y Holtz quiere regresar. Es lo mejor tanto para él como para ti.

4/5 Efecto reducido: «Está bien, pero estaré vigilándolo. Si lo pillo una sola vez achispado, tendrá que arreglárselo solo de nuevo».

4/5 Complicación: «Solo quieres a Holtz para que te ayude con eso de los Trituradores, ¿verdad? De acuerdo... Pero quiero llevarme una parte del pastel».

1-3 Complicación: «¿Vienes a mi casa para decirme lo que tengo que hacer? ¿Por esa escoria achispada? Lárgate de aquí». Parece bastante cabreada. Se pone en marcha el reloj de 4 sectores «Perder estatus con los Sabuesos de la Niebla», que ya está marcado dos veces.

DESESPERADA

Te juro que no tengo nada que ver con eso. ¡Si ni siquiera he subido nunca a un tren! Llevo toda la vida en la Oscura, jamás la he abandonado.

1-3 Complicación seria: «Sí, sí. Claro que no. Bueno, pues que decida el juez, ¿no? Lleváosla».

MANDAR

MANDAR consigue que otras personas te obedezcan rápidamente. Puedes optar por intimidar o amenazar para conseguir lo que quieres. *Podrías liderar una pandilla para que actúe en grupo. O intentar dar órdenes a la gente que hay a tu alrededor para persuadirla, aunque para eso es mejor Socializar.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿A quién quieres dar órdenes? ¿Cómo lo haces, qué capacidad de influencia tienes?
- ◆ ¿Qué esperas que hagan?

Cuando decides Mandar algo a alguien, no te importa lo que quiera esa persona. Le dices lo que quieres y lo que esperas que haga, y lo hará por miedo, respeto o alguna otra motivación, es decir, aquello que te permite influir sobre ella. Si estás tratando de llevarte bien con una persona y trabajar con ella, *Socializar* puede ser una opción mejor. Si quieres Mandar a un amigo o a un contacto, este puede pensar que le estás faltando al respeto, por lo que tu situación probablemente empeore.

Mandar es casi siempre la mejor opción para liderar una cohorte o enviar a un grupo de PNJ a hacer algo. Utiliza la maniobra de trabajo en equipo «acción en grupo», en la que tú tiras Mandar y la cohorte tira calidad.

Puedes Mandar a otro PJ. Pregúntale al jugador si su personaje tiene alguna razón para seguir tus órdenes, como miedo, confianza, respeto, etcétera. Si es así, tu acción puede obligarlo a obedecer. En caso contrario, tu acción le resultará molesta. Puedes intimidarlo (infligiéndole daño), hacerle vacilar en un momento crucial, que parezca débil ante los demás, etcétera. Mandar no implica control mental, sino una interacción intensa. El otro jugador determinará si se puede dar órdenes a su personaje o no.

EJEMPLOS

CONTROLADA

«Estás en nuestro territorio, gilipollas. Te están apuntando cuatro pistolas por lo menos. Dame la maleta y esfúmate».

4/5 Efecto reducido: Deja la maleta en el suelo y da un paso atrás. «Se supone que me deben pagar por esto», dice.

1-3 Oportunidad arriesgada: Enciende rápidamente un mechero pequeño y acerca la llama a los documentos que sobresalen de la maleta. «¡No hasta que vea algo de pasta!».

ARRIESGADA

Nos tenemos cogidos por el cuello, forcejeando contra la pared. Le gruño: «Es mejor que tú y tu gente os vayáis. Una muerte es suficiente por esta noche».

4/5 Daño: Logra liberar un brazo y te golpea en la mandíbula. Te pitan los oídos. «Ya es suficiente», dice. «Vámonos, muchachos». Sufres el daño de nivel 2 «Contusionado».

DESESPERADA

«Me temo que no, Bazso. Me pagarás seis monedas por adelantado o pediremos a los Fajines una oferta mejor».

4/5 Complicación seria: ¡Lo lograste! Pero Bazso te mira de arriba abajo con su fría mirada. «Tienes lo que hay que tener, niña», te dice contando una serie de piezas de plata por valor de seis monedas. Las introduce en un saquito y te lo tira. Vamos a poner en marcha un nuevo reloj, llamado «Bazso está harto de tus tonterías». Cuatro sectores. ¿Qué tal si rellenamos tres? Podrías convertirte en la siguiente lección para los jóvenes macarras que quieran desafiar sus dominios.

1-3 Complicación seria: No lo logras. Bazso te mira con seriedad. «Lo harás por tres y me dirás “Gracias, Bazso Baz, señor”». Vamos a poner en marcha un nuevo reloj, llamado «Bazso te dará una lección». Cuatro sectores y rellenamos tres de antemano.

PELEAR

Al **PELEAR**, te trabas en combate cuerpo a cuerpo con un objetivo para que no pueda escapar fácilmente. *Puedes luchar o forcejear con tus enemigos, cortar y sajar. También puedes tomar o mantener una posición en una batalla. Hasta podrías tratar de batirte en un duelo formal, aunque Afinar sea más apropiada.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Cómo vas a pelear con ellos? ¿Qué métodos de combate usas?
- ◆ ¿Qué esperas conseguir?

Pelear contra alguien significa que te metes en un combate. Atacas y defiendes en un toma y daca. Puedes Pelear para empezar a luchar, para sobrevivir en una batalla y para terminar la lucha, pero siempre tienes que pelear. Acercarse a alguien por la espalda y apuñalarlo en la columna es *Acechar*. Tirarlo contra el suelo y forcejear para inmovilizarlo, y luego cortarle la garganta, es Pelear. Pero si lo retas con un desafío formal y adoptas una postura de duelo, tal vez debas probar con tu *Afinar*. En un duelo, Pelear normalmente sería algo desesperado. En una pelea, *Afinar* sería lo desesperado.

En general, las consecuencias por Pelear son causadas por el enemigo. Cuanto más peligroso sea el enemigo, peor será tu situación y más terribles las consecuencias.

Si te encuentras en una riña y quieres hacer algo más que pelear, primero tendrás que enfrentarte a una consecuencia, que puedes aceptar o resistir (o tal vez conseguir que un compañero de equipo se enfrente a ella). Que quieras *Influir* en un enemigo no implica que este vaya a dejar de golpearte para que puedas hablar con él. Otra posibilidad es Pelear (o *Acechar*) para conseguir destrabarte del combate cuerpo a cuerpo (en lugar de infligir daño) y después realizar otra acción.

Si estás luchando junto a tus cohortes en batalla, usa Pelear. Si estás dirigiéndolos sin entrar personalmente en la refriega, usa *Mandar*.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Ahora que lo tengo inmovilizado en el suelo, lo agarro por atrás y lo estrangulo. Más tarde le sacaré algunas respuestas a este imbécil.

1-3 Abandonar: El DJ dice: «Cuando estás forcejeando, él logra liberar el cuchillo de repente y lanza puñaladas salvajemente. ¿Quieres continuar con una acción arriesgada?».

El jugador contesta: «No, me retiro e intento algo diferente. Me libero cuando comienza a dar puñaladas, me pongo de pie y empiezo a dispararle con la pistola. La situación sigue siendo controlada, ¿no?».

DJ: «Sí, pero de forma diferente, ¿vale? Ahora debes Cazar en lugar de Pelear».

Jugador: «Ah, vale. De acuerdo».

ARRIESGADA

Desvío con mi mano el brazo con el que trata de apuñalarme, me muevo hacia su flanco derecho y le lanzo el picahielos contra el cuello.

4/5 Efecto reducido: Él se adapta a tus movimientos y forcejea contigo, pero pierde el equilibrio y lo empujas para que caiga de mala manera, oprimiendo su abdomen para inmovilizarlo. ¿Qué haces?

DESESPERADA

Puede que él me haya tendido una emboscada, ¡pero todavía puedo pelear! Voy a coger el picahielos que está en la barra para usarlo como arma improvisada. Que le den a este tío.

4/5 Daño: Evitas una repentina puñalada a la garganta, pero recibes un desagradable corte a lo largo del brazo cuando tratas de defenderte. Sufres el daño de nivel 2 «Cuchillada en el brazo». ¿Y logras coger el picahielos! ¿Qué haces?

SOCIALIZAR

Cuando te dedicas a **SOCIALIZAR**, estás socializando con tus amigos y contactos. *Obtienes acceso a recursos, información, personas o lugares. Causas una buena impresión o te ganas a alguien con tu encanto y estilo. Haces nuevos amigos o conectas con tu legado o antecedentes. Puedes tratar de manipular a tus amigos mediante presión social, aunque en este caso es posible que Mandar funcione mejor.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Con quién tratas de socializar? ¿Dónde os reunís? ¿De qué habláis?
- ◆ ¿Qué esperas lograr?

Cuando te dedicas a Socializar con alguien, te preocupas por lo que piensa la otra persona y a ella le interesa saber lo que tú quieres (al menos un poquito). Te comportas de forma encantadora, abierta y socialmente hábil. Puedes Socializar con personas que ya conoces o intentar «encajar» en una situación nueva para causar una buena impresión.

Para Socializar necesitas estar en un entorno que no sea totalmente hostil. Puede que tengas que Socializar con una banda de presidiarios si acabas con tus huesos en Ironhook (una situación desesperada, sin duda), pero en general es imposible Socializar con el asesino que ha sido enviado a matarte. Puedes mejorar tu situación y/o aumentar el efecto si te dedicas a Socializar con personas relacionadas con tus antecedentes o legado.

Es posible que te veas obligado a Socializar en una situación desconocida para así poder crear una oportunidad para otra acción. Por ejemplo, si quieres hablar con lord Scurlock en una fiesta, tendrás que Socializar con los demás invitados para abrirte camino hasta su mesa. Influir o Mandar también son opciones, pero lo normal es que provoquen una escalada bastante repentina de problemas si las cosas se tuercen.

EJEMPLOS

CONTROLADA

Nyrix se ha estado trabajando a los Gondoleros durante semanas. Espero que tenga una buena presa que pueda compartir conmigo.

4/5 Efecto reducido: Pues sí, tiene a alguien en mente. Un caramelo. Pero ella no sabe dónde vive. Tendrás que seguirlo hasta su casa después de su turno.

4/5 Situación arriesgada: Nyrix ha traído a su presa a la Lámpara Roja. Pasa junto a ti llevando de su brazo a este gondolero de grueso cuello, un poco borracho. Parece que ella te reconoce, o está disimulando. Nyrix te mira como diciendo «¡Adelante!» y cierra la cortina del apartado para que todos tengáis privacidad.

ARRIESGADA

Saco mi botella de buen whisky sonriendo ampliamente a la sala. «¿Quién quiere beber algo bueno?». Espero tenerlos entretenidos mientras Breen trabaja en la caja fuerte.

4/5 Daño: Lo logras, pero tienes que emborracharte con ellos. Sufres el daño de nivel 2 «Borracho». Tu cabeza te está matando y te parece que la habitación da vueltas.

DESESPERADA

Ya sé que son una especie de sociedad «secreta», pero ¿no podría colarme en la fiesta y descubrir quién es miembro del Círculo de la Llama?

4/5 Complicación seria: Te mezclas el tiempo suficiente como para detectar que unos pocos invitados hacen unos sutiles gestos con la mano. Reconoces a Arter Clavish, un rico noble, como uno de ellos. Todo va de maravilla hasta que te das cuenta de que se han ido todos los invitados «normales» y la fiesta se ha convertido en una reunión secreta del Círculo de la Llama. En cualquier momento empezarán a presentarse y demostrar quiénes son. ¿Qué haces?

TRASTEAR

Te dedicas a **TRASTEAR** cuando juegues con dispositivos y mecanismos. *Creas artículos nuevos o alteras objetos ya existentes. Fuerzas cerraduras o revientas cajas fuertes. Desactivas alarmas o trampas. Puedes trastocar los mecanismos de relojería de chispa y los dispositivos electroplasmáticos que hay en la ciudad. Puedes intentar usar tu experiencia técnica para controlar un vehículo, aunque Afinar dará mejores resultados.*

PREGUNTAS DEL DJ

- ◆ ¿Qué te dedicas a trastear?
- ◆ ¿Qué esperas conseguir?

Al Trastear cosas las desmontas, las vuelves a montar, doblas, soldas, giras y alteras. Trastear cubre una amplia gama de actividades relacionadas con mecanismos e ingeniería, así como con la química y las ciencias biológicas. El modificador experto sabe cómo funcionan todas las cosas.

Trastear se usa sobre todo para realizar proyectos a largo plazo durante los períodos de descanso. De hecho, es una de las acciones más versátiles de los períodos de descanso, junto con Estudiar. Si estás dispuesto a adquirir los componentes necesarios y tomarte tu tiempo, puedes construir cosas maravillosas.

Trastear puede ser útil en todo momento. Duskwall está cubierta de extraños componentes tecnológicos de todo tipo, desde puertas, cerraduras y ascensores de tecnología de chispa, hasta conductos, alambres y luces electroplasmáticas. Puedes Trastear cosas sobre la marcha para crear una trampa explosiva o desactivar una medida de seguridad. Trastear puede ser una gran acción de preparación para Destrozar algo más tarde.

Puedes Trastear un dispositivo para desmontarlo, algo parecido a Destrozar. Por lo general, desmontar un dispositivo con Trastear es más lento, más preciso y menos llamativo que cuando lo vas a Destrozar. Es posible Trastear el mecanismo de una puerta para que se atasque al tercer uso; si lo vas a Destrozar, solo quedarán las piezas sueltas.

EJEMPLOS

CONTROLADA

De acuerdo, solo necesito montar las barras receptoras correctamente y podremos atravesar la barrera de rayos de manera segura.

1-3 Abandonar o arriesgarse: Las barras receptoras chisporrotean como locas al contactar con la barrera y comienzan a brillar al rojo vivo en las puntas. La alineación podría estar mal. ¿Quieres quitarlas y probar otra manera de atravesarla o tratas de modificar la alineación antes de que se derritan?

ARRIESGADA

¡No hay nada de lo que preocuparse! Voy a alinear las barras dentro del campo de rayos antes de que se derritan.

4/5 Complicación + situación desesperada: Una de las varillas se derrite, se dobla y se desintegra en una lluvia de electroplasma. Las demás sobreviven el tiempo suficiente para atravesar la barrera, pero también acabarán derretidas si no haces algo al respecto. Y es la única manera de volver...

DESESPERADA

¡Lo puedo arreglar! Saco una bobina de cable de mi bolsa de herramientas y la uso para conectar las barras a tierra y purgar el exceso de energía.

4/5 Daño grave: Lo has logrado, pero... una gran descarga de energía electroplasmática rodea el dispositivo, electrocutándote y lanzando tu cuerpo por el aire. Sufres el daño de nivel 3 «Electrocutado».

1-3 Complicación seria + oportunidad perdida: Intentas conectar los cables, pero es demasiada energía en poco tiempo. Las cosas se descontrolan: las barras, los cables y el resto de tu bolsa de herramientas se desintegran en un relámpago y chispas de vapor.

BUENAS PRÁCTICAS PARA LOS JUGADORES

ACEPTAR LA VIDA DE LOS CRIMINALES

No hay duda de que los criminales son gente dura. El mundo en el que están atrapados es profunda y cruelmente injusto, creado por los poderosos para mantener su poder y castigar a cualquiera que se atreva a resistirse. Algunos de los sistemas del juego están diseñados para evidenciar estas injusticias. Por muy buenos o capaces que sean los PJ, acumularán **RIESGO**, les distraerán los aprietos y los poderes fácticos intentarán acabar con ellos sin ninguna consideración.

Este contexto te puede resultar muy chocante si lo comparas con tu vida real, puede que requiera de un esfuerzo de comprensión por tu parte. O puede que te resulte todo demasiado familiar. En cualquier caso, tú no eres tu personaje. Su destino es solo suyo. Somos defensores y fanáticos de nuestros personajes, pero no son nosotros. No cuidamos de ellos como cuidamos de nosotros mismos o de nuestros seres queridos. Ellos deben caminar por su mundo oscuro y brutal, luchar y sufrir por sus logros, nosotros no podemos mantenerlos a salvo a nuestro lado. Tienen el coraje para intentarlo. Nosotros somos valientes por seguir su historia sin vacilar. Cuando caen, los miramos a los ojos y les decimos: «Aún no estás acabado. Puedes hacerlo. Levántate». Y a diferencia de lo que ocurre en nuestro mundo, nuestros personajes de **Blades in the Dark** no pueden ser derrotados por el mero poder. Pueden llegar a ser heridos, y seguramente lo serán, pero su resistencia es siempre efectiva. A la larga, las herramientas de la opresión ceden a su desafío.

Si estamos dispuestos a ver las cosas en perspectiva, a no sufrir sus tribulaciones como fracasos personales, a imaginarlos perseverando donde nosotros mismos podríamos fallar, llegaremos a verlos convertir el dolor y la desesperación en otra cosa. Es una posibilidad remota, pero están dispuestos a hacerlo.

PONERSE EN PELIGRO, ENAMORARSE DE LOS PROBLEMAS

Eres un audaz criminal en las calles de una ciudad embrujada. No eres un ciudadano común con miedo al riesgo. Si lo fueras, entrarías en una casa de trabajo para rascar una vida exigua dentro del *statu quo*. Eres atrevido, audaz, ambicioso y estás listo para aprovechar grandes oportunidades de vivir una vida más intensa.

No deseches las ideas arriesgadas. Si algo te parece divertido y peligroso, ¡genial! El sistema de juego está diseñado para que las acciones arriesgadas sean perfectamente asequibles para los PJ. Objeciones como «podrían atraparte» o «podrías cagarla» no tienen sentido; todo lo que hagas conlleva un riesgo.

Sois criminales de la más baja estofa que se atreven a desafiar a los poderes fácticos. ¡Disfruta de la idea! Lleva la acción hacia lo que es divertido y no te preocupes por cada riesgo nimio. Siempre habrá problemas y consecuencias de algún tipo, te volverás loco si tratas de evitarlo todo.

Las consecuencias no son fracasos. La mayoría de las acciones terminan con consecuencias (daño, estrés, **RIESGO**, nuevos enemigos, etcétera). Pero, a su vez, la mayoría tendrán éxito. Aunque sea con dos dados, ya tienes un 75 % de probabilidades de éxito. Éxito con complicaciones, claro, pero éxito al fin y al cabo.

Eso significa que puedes asumir riesgos para alcanzar los objetivos del personaje, unos objetivos que una persona con la suerte de tu personaje no lograría nunca; y tú solo tienes que aceptar las consecuencias para conseguirlo. ¿Es doloroso para tu personaje? Por supuesto. Perseguir sus objetivos lo hará trizas y lo dañará de muchas maneras diferentes. ¡Pero a ti no tiene que dolerte! **Las consecuencias impulsan la acción. Las consecuencias te conceden más oportunidades de hacer cosas molonas de criminales,** ¡precisamente el objetivo del juego!

No dejes que las consecuencias te frustren. Disfruta de los pocos **6** que te libran de ellas, pero aprende a amar esos **4** y **5**. Son el centro de la vida de un criminal.

NO SEAS UN GALLINA

Como jugador, tienes el privilegio de elegir qué acción vas a tirar. Pero el privilegio conlleva una responsabilidad: **elige la acción que coincida con lo que esté haciendo tu personaje**, no con la reserva de dados que te gustaría tirar.

Por ejemplo, cuando tiras **TRASTEAR** es porque estás trasteando con algo. Cuando tiras **INFLUIR** es porque estás influyendo en la opinión de alguien. Si tu astuta Sanguijuela alardea de un artilugio genial que ha construido con el fin de influir en un cliente potencial, está tirando **INFLUIR**. No está «usando **TRASTEAR**» para impresionar a esa persona. Las acciones no funcionan así. Siempre puedes llevar a cabo una acción de **preparación** con **TRASTEAR** para construir un artilugio con el que impresionar a alguien y mejorar las posibilidades de influir en esa persona, aumentando el efecto o la situación de una acción subsiguiente. Pero cuando a continuación vayas a influir en él, tiras los dados para **INFLUIR**. Por eso se llaman acciones, no habilidades. Indican lo que haces, no lo que sabes.

Si eres el tipo de jugador que necesita usar a toda costa su mejor reserva de dados, adquiere la capacidad especial **EL GAMBITO DE LA TORRE** del libreto de la Máscara. Te supondrá estrés, pero al menos no serás un gallina.

ASUME RESPONSABILIDADES

Eres coautor del juego. Si quieres que los defectos y desventajas sean parte de la historia, utiliza el fracaso de tu personaje para tomar buenas decisiones. Si quieres que el mundo de Doskvol sea letal, asume el daño letal cuando sea el momento de que muera tu personaje.

Cada participante es responsable del tono, el estilo y los temas de una partida de **Blades in the Dark**. No son algo exclusivo del DJ. Como jugador, además del elemento táctico, tienes un papel expresivo que interpretar en la mesa. Piensa en lo que tienes que decir como coautor de la ficción y luego usa tu personaje para decirlo.

USA TU ESTRÉS

Tu criminal se diferencia de las demás personas de la Oscura por la capacidad de soportar estrés. El estrés representa un potencial que puede hacer mucho más efectivos a los personajes de la banda si estáis dispuestos a usarlo.

Si sufres 2 puntos de estrés para esforzarte y consigues que un compañero te ayude (sufriendo a su vez 1 punto de estrés), tus probabilidades de éxito aumentan en gran medida. El juego está equilibrado, así que en principio las cosas son muy difíciles para los personajes: esa es la naturaleza de Doskvol, después de todo. Pero al quemar estrés, puedes «infringir las reglas» para llegar más allá de lo que podrías lograr normalmente. Si te quedas el estrés, las cosas se pueden poner difíciles para ti.

NO COARTES TU DIVERSIÓN

Cuando llegue el momento de elegir un plan, escoge uno que te parezca divertido. Es lógico que los personajes quieran jugar de manera inteligente y decantarse por las «buenas» ideas, pero no olvides que estás jugando para experimentar las emocionantes escenas de los bajos fondos que tanto te gustan. Defiende el tipo de plan que sea más interesante y emocionante, no siempre el que parezca más inteligente. Tus personajes son atrevidos, ¿verdad? Tú también puedes serlo. Haz lo que parezca más divertido. El juego se encargará del resto.

CONSTRUYE TU PERSONAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

Tu personaje comienza siendo un simple boceto. Solo tienes unos pocos detalles. ¡Eres un criminal! A lo mejor fuiste un noble o un obrero. Eres de Iruvia. Tiendes a **MANDAR** y **PELEAR** con la gente para obtener lo que quieres. Y poco más. No sabemos quién eres «realmente» y no necesitamos saberlo por ahora.

La «creación de personajes» se desarrolla a lo largo de todas las sesiones de juego. Las creencias, impulsos, ambiciones y personalidad de tu personaje surgirán con el tiempo. Primero jugamos para descubrir quién eres, luego en quién te conviertes y después cómo cambias (o no). Todo saldrá del proceso de juego: las elecciones que haces, las líneas que cruzas, las cosas que estás dispuesto a sacrificar, cuándo te rindes y cuándo no lo haces.

Si has jugado a otros juegos de rol con mecánicas de personajes o de drama, aquí las echarás en falta. En este juego no empiezas creando a tu personaje como un protagonista ficticio completamente definido para luego interpretar a esa persona. Comienzas con un bosquejo difuso y luego vas creando el personaje a lo largo del tiempo y a medida que se desarrolla el juego.

No estás obligado a seguir las elecciones iniciales sobre «quién eres realmente» como concepto fijo. Eres aquello en lo que te conviertes durante el juego.

ACTÚA AHORA, PLANEA MÁS TARDE

En los juegos de rol, pasar un montón de tiempo planeando puede ser realmente aburrido e inútil. Se discute mucho sobre una docena de escenarios posibles que nunca llegan a suceder. Todos los pros y contras de situaciones hipotéticas resultan ser tiempo perdido. Es mejor pasar a la acción y «planificar» *a posteriori* a través de escenas retrospectivas o tareas de la fase de descanso.

Planea algo con una escena retrospectiva si la **tirada de implicación** sale mal. Estáis a punto de entrar en el museo de antigüedades, pero el resultado de la tirada de implicación es un 2; la banda es abordada de repente por la patrulla nocturna de casacas azules, que trabajan pluriempleados como seguridad. ¡Oh, no! ¡Deberíamos haberlo pensado! Da igual, recurrimos a una escena retrospectiva.

*«Juguemos un escena retrospectiva de la noche anterior para realizar una maniobra de preparación. Podemos ver a Silver **SOCIALIZAR** con nuestro contacto casaca azul, Laroze. Quizás le contó trapos sucios de los agentes locales que ahora ella puede usar en su beneficio, mejorando el efecto si queréis **INFLUIR** y que miren para otro lado...».*

Como puedes ver, esta forma de planear es mucho más interesante. Podrías haber discutido las ventajas de **SOCIALIZAR** con Laroze antes de tiempo, por si las moscas, en un interminable debate sobre los riesgos y las recompensas. O bien, **puedes esperar a ver el problema que encuentras** y entonces llevar a cabo la escena retrospectiva de los preparativos precisos que se aplican a la situación en cuestión. Tu personaje parecerá terriblemente inteligente y genial. Mucho mejor así, ¿verdad? Una de las razones de que los PJ tengan todas esas casillas de estrés es que puedas hacer una planificación retrospectiva de maniobras como esta. Pues claro que el asunto de Laroze es un poco cogido de los pelos, pero vale. Para eso es el estrés. Sufres estrés por la escena retrospectiva y ya tienes un plan perfecto, listo para funcionar.

La escena retrospectiva no deshace el resultado de la tirada de implicación; no es un viaje en el tiempo. En vez de eso, intentas abordar el mal resultado haciendo una tirada normal, pero en este caso la acción tiene lugar en el pasado. El fracaso de la tirada de implicación sigue siendo importante. Tienes un problema, pero usando una escena retrospectiva puedes mostrar que la planificación previa te ayuda a solucionarlo ahora.

Mientras tengas estrés para gastar y una idea divertida para una escena retrospectiva, puedes eludir o anular algunas consecuencias de la mala tirada de implicación después de ver en qué consisten; no hace falta tratar de anticiparlo todo de antemano.

También puedes **planificar trabajando en un proyecto a largo plazo durante la fase de descanso**. La tirada de implicación depende en parte de la vulnerabilidad del objetivo. Por lo tanto, durante la fase de descanso puedes proponer un proyecto a largo plazo del tipo «Quiero trabajar en algo para hacer que los Fajines Rojos sean vulnerables a un asalto». El DJ te preguntará cómo quieres trabajar en eso y tú harás una tirada, y cuando el reloj se haya completado, ¿sabes lo que pasa? Que los Fajines Rojos serán más vulnerables a un asalto y vuestra tirada de implicación contará con más dados. Como estos preparativos transcurren durante la fase de descanso, no necesitas debatir con todo el grupo sus ventajas como si fuera un «plan». Es simplemente algo a lo que tu personaje dedica parte de su tiempo, y como beneficia a todos, no hace falta ningún debate. Y si completas el proyecto en una sola fase de descanso, ¡mucho mejor! Los Fajines Rojos serán vulnerables de inmediato.

EL JUEGO DEL GOLPE Y EL JUEGO DE LA BANDA

por Duamn Figueroa

Después de jugar un tiempo a **Blades in the Dark** me di cuenta de que estábamos jugando a dos juegos diferentes pero interconectados. Cada golpe tiene su propio conjunto de prioridades, desafíos y recompensas, con sus tiradas de acción, consecuencias, reglas de trabajo en equipo, etcétera. Este es el juego del golpe, una mirada a las vidas alocadas de los criminales. Las cosas explotan, corre la sangre y los personajes tratan de esquivar las balas para salir victoriosos o con las manos vacías.

Y luego está el juego de la banda. Beneficios, riesgo, aprietos, descanso y, sobre todo, las reglas del Nivel y el estatus de la facción. Ahí es cuando juegas a un juego de escala más grande. La banda comienza como un personaje de nivel bajo que lucha por alcanzar el estatus de los que realmente manejan el cotarro. Los jugadores especulan sobre a quién van a ayudar y a quién van a joder, lidian con las consecuencias, hacen contactos, reúnen información, mueven los engranajes del reloj que es Duskwall.

Y aquí es donde la cosa se pone interesante: ambos juegos conforman un círculo vicioso.

Empecemos por el principio: somos tres criminales que se han unido para sobrevivir en las calles de Duskwall gracias a las artes sombrías de los bajos fondos. Hacemos contactos, conseguimos una guarida y otra pandilla viene a hablar con nosotros: ellos dirigen el distrito, molan mucho, son poderosos y, sobre todo, no son unos muertos de hambre. Nosotros también queremos ser así y algún día lo lograremos.

Pero hay que pagar facturas, así que planeamos un golpe. Las cosas se ponen difíciles, nos metemos en algunos aprietos pero ganamos una cantidad decente de dinero. No exagerada, pero lo suficiente para seguir.

Las cosas evolucionan, puede estallar una guerra en el distrito, la gente comienza a pedirnos favores, hacemos más contactos y, diablos, tal vez podríamos llegar a algo. Podemos trabajar con ese otro jefe de una pandilla, dice que tenemos futuro. O tal vez lo apuñalemos para cobrar la recompensa de sus enemigos.

Así que jugamos al juego del golpe, pasan cosas, mueren personas, se hacen y pagan favores, los fantasmas nos acechan y el dinero se gasta. Pero no estamos solos, hacemos enemigos y aliados, tenemos que ocuparnos de otros asuntos, tenemos un objetivo. También estamos jugando al juego de la banda.

El ciclo es el siguiente: comenzamos un golpe, el golpe introduce nuevos elementos en la ficción, estos elementos afectan a otras facciones, estas facciones reaccionan, tratamos de sacar el mejor partido de estas reacciones y subir de Nivel. Esto afecta a otras facciones, tenemos que lidiar con ello, así que llevamos a cabo otro golpe... y así sucesivamente.

¿Por qué es alucinante? Porque el juego garantiza que las acciones de los jugadores sean importantes; estas afectan directa y profundamente en la ambientación. Al cambiar la escala del juego creamos una bola de nieve de aventuras que nos cambian y cambian el mundo.

CAPÍTULO 7

CÓMO DIRIGIR

Si has dirigido alguna vez un juego de rol, descubrirás que dirigir este es algo diferente, sobre todo por la distribución de la autoridad y especialmente en la influencia que tienen los jugadores sobre la aplicación de las reglas.

Este capítulo divide el trabajo del DJ en áreas clave para ayudar a desmitificarlo un poco. Primero hablaremos de los **Objetivos** y luego de las **Acciones, Principios, Buenas prácticas y Malos hábitos** a evitar.

OBJETIVOS DEL DJ

Intenta lograr estos objetivos cuando dirijas:

- ♦ **Juega para averiguar lo que sucede.** No dirijas para que ocurran ciertos resultados o sucesos. ¡Sigue tu curiosidad!
- ♦ **Sé honesto cuando hables del mundo ficticio.** Cuando expliques lo que ocurre o lo que hay en el mundo que rodea a los PJ, «mira a tu alrededor» en tu imagen mental de Duskwall y cuenta lo que ves. No tengas favoritismos. Procura que el mundo parezca real, no artificial.
- ♦ **Insufla vida a Doskvol.** Dale un aspecto específico a cada lugar (atestado, frío, mojado, tenue, etcétera). Dale a cada PNJ importante un nombre, un detalle y una forma de resolver los problemas (amenazas, negociación, violencia, encanto, etcétera). Contextualiza cada acción: la pelea con cuchillos tiene lugar en una destartalada escalera de madera; el informante se refugia entre los restos de la estatua de la Lagrimosa; la guarida de los Renegridos apesta a carbón.

Usa las **Acciones del DJ**, guiadas por tus **Principios** (detallados en las páginas siguientes), para lograr tus objetivos.

ACCIONES DEL DJ

Los personajes jugadores tienen doce acciones, que pueden usar para hacer cosas en la partida. Tú también tienes acciones. Cuando te toque contribuir a la partida y no estés seguro de qué hacer, mira la lista de acciones y elige una.

HACER PREGUNTAS

En primer lugar, **haz preguntas**. Puedes desempeñar muy bien tu labor de DJ simplemente con hacer preguntas, construir a partir de las respuestas, hacer más preguntas, contestarlas con tiradas de dados, y así sucesivamente. Las preguntas son el núcleo de un juego de rol.

- ◆ **Haz preguntas para establecer** el escenario de la acción. *¿Quién lidera el grupo? ¿Todos se apresuran a luchar con Arcy? ¿Alguien se queda atrás o hace otra cosa? ¿Quieres centrarte en Bazso y ganártelo o te diriges a la sala en general para dar tu opinión?*
- ◆ **Haz preguntas provocativas** para que los jugadores piensen y se expresen como lo harían sus personajes. *¿Qué clase de persona cree él que eres ahora? ¿Vas a dejar que se vaya de rositas? ¿Llegarías a hacerle daño?*
- ◆ **Haz preguntas tendenciosas** que revelen a los jugadores lo que estás pensando. *¿Crees que ella será del tipo de personas que responden bien a las amenazas? ¿Alguien quiere Analizar la habitación o Estudiar a Lyssa? Cuando lo hagas arderá todo, ¿vale?*
- ◆ **Haz preguntas triviales** cuando te apetezca y tengas curiosidad. *¿Dónde sueles ir a cenar? ¿Tienes algún objeto pequeño curioso o personal aquí en la guarida?*
- ◆ **Haz preguntas cuando necesites ayuda** para que los jugadores te echen una mano si no estás seguro de algo o te has atascado. No tienes que hacerlo todo tú solo. *No sé... ¿Esto debería ser desesperado o arriesgado? ¿Cuál sería un buen Pacto con el Diablo en este momento? Parece un daño mortal, creo, pero a lo mejor no. ¿Qué pensáis?*

PROPORCIONAR OPORTUNIDADES, SEGUIR SU RUMBO

Tu trabajo como DJ es **brindar oportunidades**, pero también **seguir el rumbo de los jugadores**.

Brindar oportunidades es fácil: Duskwall es un entorno diseñado pensando específicamente en los criminales. Como DJ debes intervenir cada vez que los PJ busquen una oportunidad, tirando en las tablas de oportunidad o eligiendo la que quieras, añadiendo tus propias ideas sobre la ciudad y sus facciones, todo guiado por tus **objetivos y principios**.

Las oportunidades no necesitan estar equilibradas ni ser coherentes. A veces serán excelentes: una oportunidad clara, un objetivo ideal, un botín de lujo. A veces serán mediocres: un inicio peligroso, un objetivo problemático, un pequeño

Hacer preguntas

Proporcionar oportunidades y seguir el rumbo de los jugadores

Pasar a la acción

Telegrafiar el peligro antes de que golpee

Seguir el desarrollo de los acontecimientos

Iniciar una acción con un PNJ

Explicar las consecuencias y preguntar

Tachar el sector de un reloj

Ofrecer un Pacto con el Diablo

Pensar en lo que ocurre fuera de cámara

margen de ganancia. Pero siempre se podrá sacar algo. La ambientación de Doskvol está diseñada para que siempre surja de la ficción la oportunidad de llevar a cabo el siguiente golpe. Buscad entre las facciones y PNJ que os interesen. ¿Quién es vulnerable? ¿Quién necesita algo? ¿Qué parte de la ambientación tenéis más curiosidad por ver en el juego? Seguro que habrá oportunidades de sobra para el crimen.

Entre golpes, los PJ tienen libertad absoluta para **buscar información** con la que preparar la siguiente operación. Si a los jugadores no se les ocurre una idea propia para un trabajo, será el momento perfecto de buscar una nueva oportunidad. Pregúntales si les gustaría realizar una **acción en grupo** para descubrir algo y qué hace la banda al respecto. ¿Se dedican a **MANDAR** a la gente para sonsacarles secretos útiles? ¿A **SOCIALIZAR** con su red de amigos y contactos? ¿A **ESTUDIAR** los periódicos y otros documentos, buscando debilidades que explotar? ¿A **CAZAR** víctimas a través del distrito? Después de las tiradas se puede hacer un «montaje de breves preliminares» para que el DJ explique los detalles de la oportunidad a través de breves momentos de acción y fragmentos de diálogos de PNJ.

Cuando presentes una oportunidad, deberías incluir los componentes necesarios para que los jugadores entiendan cómo pueden montar un golpe. No siempre será lo ideal, pero debe representar una oportunidad clara, no una idea vaga y difusa. Los PJ deberían entender que *«Las Hermanas Tenuas han perdido su territorio y ya solo les queda su misteriosa (y embrujada) casa como guarida. Sus enemigos están estrechando el cerco para acabar con ellas»*. No basta con decir «Oís que está pasando algo con las Hermanas Tenuas». Dependiendo del resultado de la investigación (o de la efectividad de su informante, o la conexión entre el contacto y la oportunidad), puedes proporcionar aún más detalles y vínculos para la incipiente acción. *«Los Cuervos se están acercando con la intención de terminar con las Hermanas. ¡Ya sabéis cómo es Lyssa! A las Hermanas les vendría bien vuestra ayuda... o quizás sea más rentable venderlas a los Cuervos»*.

Una oportunidad consiste en:

- ◆ Un **objetivo**. *El Ministerio de Preservación.*
- ◆ Un **lugar**. *Uno de sus almacenes de contrabando cerca de la estación de Gaddoc.*
- ◆ Una **tesitura**. *Una red de contrabando de esencia espiritual fue desmantelada ayer por los Guardianes en la estación de Gaddoc.*
- ◆ Un vector obvio para un **plan**. *Laroze puede pluriemplearse como guardia de seguridad. Te dejará entrar por la puerta trasera a cambio de una parte de las ganancias.*

La información de mejor calidad, obtenida de contactos o investigación (u otros medios), también puede incluir:

- ◆ **Facciones conectadas** y lo que necesitan o quieren. *Las esencias fueron pagadas por la Colmena. Ahora quieren lo que es suyo.*
- ◆ Un vector poco obvio para un **plan**. *Las esencias espirituales pueden pasar a la fuerza por el campo fantasmal... en teoría.*
- ◆ **Secretos** interesantes, un enlace a una oportunidad alternativa. *Es probable que los Guardianes guarden las esencias capturadas con protecciones arcanas. Los Reconciliados aborrecen el comercio de esencia y pueden ser un posible aliado o enemigo, dependiendo de lo que hagáis.*

Consulta el capítulo de la «Banda» (página 91) para ver las tablas de oportunidades, que están ordenadas por tipo de banda. Se trata de puntos de inicio muy simples que puedes completar con detalles de tu propia versión de Duskwall.

Básicamente, estás ofreciendo a los jugadores la oportunidad para llevar a cabo una acción. Es cierto que se desprende de la ficción de Duskwall que se ha establecido en tu partida, pero en el corazón de estas oportunidades se encuentra una mecánica de juego. Los jugadores saben que van a jugar a **Blades in the Dark**, lo que significa que quieren perpetrar crímenes interesantes y emocionantes. Es como si estuvieran en un salón recreativo y hubieran metido una moneda; tu trabajo como DJ es iluminar la pantalla con el letrero SIGUIENTE FASE y poner en marcha el juego.

Proporciona lo necesario para evitar que el juego se estanque; lo suficiente para que esa noche haya partida de **Blades in the Dark**. Si los PJ tienen **MONEDAS** y **REP** de sobra y una fase descanso que gastar, podrán descubrir mucha más información jugosa para preparar convenientemente esa oportunidad y empezar (por lo menos) con una tirada de implicación mejor. Si no disponen de esos recursos para gastar... Bueno, las cosas serán más complicadas, pero esa es la vida del criminal, al menos tendrán algo divertido que hacer. Podemos encogernos de hombros ante la mala suerte de nuestros personajes, darles una palmada en la espalda y desearles buena suerte, pero no sería tan entretenido.

Otra forma de hacer avanzar la partida es **seguir el rumbo de los jugadores**. Es lo mismo que brindar una oportunidad, pero en este caso escuchas la oportunidad de los jugadores en lugar de describirla tú. Hazles preguntas para esclarecer y desarrollar su idea y determinar así un objetivo, un lugar, una tesitura y un vector para un plan. Después pregunta si desean investigar más (atrayendo más problemas potenciales) o pasar a la tirada de implicación.

PASAR A LA ACCIÓN

Cuando digan «Deberíamos irrumpir en la casa del inspector Klave» están enviando una señal clara. Responde: «Eso parece un plan de sigilo, ¿no? ¿Cuál es el punto de entrada?». Cuando te proporcionen el detalle, di: «Está bien, estáis en la azotea de la tienda de telas que está al otro lado del callejón de su casa. Todo está tranquilo y oscuro. Lanzáis las cuerdas y rezones. Vamos a hacer la tirada de implicación». Y ya estáis en medio de un golpe. Puede parecer demasiado rápido en comparación con otros juegos de rol, ¡y no siempre tienes que ir tan rápido! Pero es bueno mantener este método en mente y tender a él. Gestionar cualquier cosa con una conversación lleva más tiempo de lo que crees. Si mantienes en primer plano esta idea de «pasar a la acción» podréis ahorraros el tiempo dedicado a una planificación infructuosa o los titubeos superfluos.

Lo mismo se aplica a cualquier tipo de «cambio de escena» que tenga lugar durante la partida. Como cuando un jugador decide **SOCIALIZAR** con su amigo y tú pasas justo al meollo de la acción. «Os encontráis donde siempre, debajo del puente de la calle Bell. Hace viento y llueve; el agua desborda los canales. Flint lucha por mantener su pipa encendida. “Maldito sea este tiempo”, dice. “¿Qué quieres?”». En lugar de empezar jugando en la guarida y preguntar «¿A dónde vas? ¿Dónde podría estar Flint? ¿Cómo puedes encontrarte con ella?», pasas directamente a la acción, justo en medio del encuentro, manteniendo así un buen ritmo.

TELEGRAFIAR EL PELIGRO ANTES DE QUE GOLPEE

Dales una muestra de la amenaza que está a punto de golpear cuando estén en medio de la acción y pregunta qué van a hacer al respecto. Será fácil saber las consecuencias.

Ella abre su abrigo y se aleja de ti, sacando su pistola. La amortilla muy despacio mientras levanta el cañón para apuntarte directamente a la cara. ¿Qué haces?

El inspector extiende la mano, impaciente. No perdamos todo el día... Necesita el inventario del cargamento aprobado y los documentos sellados por el Ministerio de Preservación, que por supuesto tienes, ¿verdad?

Cuando entras, te mira con los ojos como platos y maldice mientras salta de su asiento y corre a toda velocidad hacia la puerta trasera. ¿Qué haces?

Merodeas por las habitaciones de los mercenarios mientras están dormidos y llegas a las viejas escaleras de piedra que descienden a la bodega. No hay puerta, solo un rastrillo de metal con una enorme cerradura antigua y el sonido y el olor del agua en la oscuridad del otro lado. Unas botas resuenan al fondo del pasillo cuando uno de los centinelas reanuda su patrulla. ¿Qué haces?

Contrasta las descripciones anteriores con estas versiones más vagas:

¡Comienza una pelea! ¿Vas a Pelear con ella?

Tienes que lidiar con un inspector en el muelle. ¿Cómo lo haces?

Te tiene mucho miedo. ¿Qué haces?

¿Quieres colarte en su bodega? Puedes intentar tirar por Acechar.

Si no telegrafías el problema y contextualizas la acción, puede parecer que las consecuencias son algo opacas. Parecerá que te «inventas» una consecuencia sobre la marcha cuando salga un 1-3 o 4/5 en la tirada. Pero si las consecuencias quedan definidas claramente antes de la tirada de acción, serán obvias (ella te dispara, tu tapadera se desmorona, él se escapa, un centinela advierte tu presencia), ya que salen directamente de la ficción establecida.

SEGUIR EL DESARROLLO DE LOS ACONTECIMIENTOS

Una vez teleografiada la amenaza, sigue el desarrollo de los acontecimientos hasta el momento del desastre. Los jugadores disponen de varias herramientas para enfrentarse a la adversidad y podrán hacer una tirada de acción si reaccionan a tiempo. Además, si los problemas se les echan encima, podrán resistirse. ¡Tampoco tienes que ponérselo fácil!

Ella te dispara, la bala te destroza la mejilla, la habitación gira y caes de bruces en el suelo mientras todo se oscurece. Sufres daño de nivel 3.

*El inspector no puede probar que estás mintiendo, pero le parece todo muy extraño. Informará al Ministerio más tarde. El **RIESGO** aumenta en +2.*

Sale por la puerta de la calle y se pierde entre la multitud. Escuchas el grito de alguien al que han empujado, pero no puedes ver de dónde viene.

Usas Trastear con la vieja cerradura hasta que, de repente, cede con un crujido. Algunos trozos oxidados caen al suelo. Escuchas una voz en el pasillo. «¿Qué ha sido eso?». Voy a poner una marca en el reloj «Alerta».

Esta acción del DJ se aplica también a las maniobras de las facciones enemigas poderosas. Si están listas y son capaces de hacer algo sin interferencias, podrán hacerlo. Sigue adelante y di: «Los Invisibles os dijeron lo que sucedería si interfuerais. Lanzas bombas sobre vuestra guarida mientras dormís. Os despertáis rodeados de madera ardiendo y hay humo por todas partes. ¿Qué hacéis?». Los jugadores interrumpirán, recurrirán a escenas retrospectivas, se dispersarán y tratarán de resolver la situación. Será divertido.

INICIAR UNA ACCIÓN CON UN PNJ

Este caso es muy similar a la anterior acción del DJ, pero vale la pena diferenciarla. No necesitas esperar en todo momento a que los PJ hagan algo. Tus PNJ también pueden iniciar una acción. Cuanto más peligroso sea un PNJ, más fácil lo tendrá para tomar la iniciativa.

«Es muy dulce y astuta. Te miente cuando te cuenta por qué ha llegado tarde a la reunión, ¡pero da la impresión de ser verídico!».

«No, de ninguna manera. No me lo voy a creer».

«De acuerdo, puedes resistirte con Perspicacia si quieres. De lo contrario, es demasiado buena».

Esta técnica es muy efectiva, pero no se debe abusar de ella. Resérvala para PNJ que sean verdaderos maestros en algo o para situaciones particularmente difíciles.

EXPLICAR LAS CONSECUENCIAS Y PREGUNTAR

«Sí, puedes correr todo el trayecto, pero seguramente llegues exhausto. ¿Quieres hacer la tirada y arriesgarte, o ir más lento?».

«El espíritu imbuye el terror en tu corazón. Puedes huir o quedar paralizado por el miedo. ¿Qué vas a hacer? ¿O quieres resistirte?».

TACHAR EL SECTOR DE UN RELOJ

Ten a mano un taco de fichas de cartulina y un rotulador. Dibuja un reloj cada vez que te parezca. Colócalos donde los pueda ver todo el mundo para supervisar progresos en la ficción. Marcar un reloj es una gran manera de seguir el desarrollo de una amenaza sin llegar automáticamente al final del conflicto.

OFRECER UN PACTO CON EL DIABLO

Piensa en una complicación divertida o una decisión imprudente. Ofrece el dado de bonificación a cambio. Si no se te ocurre una buena idea, pregúntales a los jugadores. También puedes ofrecer el dado del diablo a cambio de **RIESGO**. Siempre hay testigos invisibles rondado por Duskwall.

PENSAR EN LO QUE OCURRE FUERA DE CÁMARA

¿Qué está pasando en otros lugares y qué impacto puede tener en lo que está sucediendo en pantalla? ¿Hay otros personajes que tengan motivos para venir aquí y participar en lo que está pasando? ¿Dónde están las patrullas de casacas azules del distrito en este momento? ¿Puede haber fantasmas que se sientan atraídos por lo que está sucediendo aquí?

PRINCIPIOS DEL DJ

Usa estos principios para ayudarte a tomar decisiones al cumplir tus objetivos y elegir tus acciones.

- ♦ **Sé un fan de los PJ.** Muestra el mundo con honestidad, pero no te conviertas en enemigo de los PJ; ya tienen bastantes cosas en su contra y suficientes enemigos. Interésate por los personajes y entusiámate con sus victorias.
- ♦ **Deja que todo fluya a partir de la ficción.** Los momentos iniciales y tu escena de apertura pondrán el juego en movimiento. Pregunta cómo reaccionan los personajes y observa lo que pasa después. Los PNJ reaccionan de acuerdo con sus objetivos y métodos. Los acontecimientos se aceleran. No es necesario que «gestiones» el juego. Las acciones, reacciones y consecuencias serán el motor de todo.
- ♦ **Pinta el mundo con un pincel fantasmagórico.** En todas partes hay fantasmas, ecos sobrecogedores, energías arcanas y sectas extrañas. ¿Cómo se expresa la ciudad embrujada?
- ♦ **Rodéallos de grandes extensiones industriales.** Doskvol está llena de fábricas y nubes de hollín asfixiantes, zumbidos de luces eléctricas, forjas, siseos y máquinas ruidosas. ¿Cómo se ven aquí los sistemas industrializados?
- ♦ **Dirígete a los personajes.** Tienes que decir «Silver, ¿dónde vas a buscar a los Fajines Rojos?» en lugar de «Sara, ¿a dónde va Silver?». De esta manera situas a Silver en el centro de la acción, con sus preferencias, deseos y estilo. Silver cobra vida como personaje.
- ♦ **Dirígete a los jugadores.** «Sara, ¿cómo quieres hacer esto? ¿Le dedicamos una escena completa o vale con hacer una tirada rápida?». De esta manera situas a Sara en el centro de la acción, con sus preferencias, deseos y estilo. Sara puede pensar en lo que quiere ella, en lugar de lo que quiere su personaje.
- ♦ **Sopesa el riesgo.** Piensa en los peligros inherentes a las actividades de los criminales. Las tiradas son **arriesgadas** por defecto. Podrán hacer tiradas controladas cuando hagan algo después de conseguir un éxito. Si tienen que improvisar sobre la marcha o están de mierda hasta el cuello, tendrán que hacer tiradas desesperadas. Sigue tu instinto. Determina las situaciones según tu criterio, pero con la posibilidad de revisarlo.
- ♦ **Tómatelo con tranquilidad.** Eres libre de rebobinar, revisar y reconsiderar sucesos según sea necesario. Este no es el tipo de juego que no te permite volver atrás. Siempre puedes decir «En realidad, no... Digamos que en realidad solo eran dos tíos. No se me ocurre por qué habría de haber más allí». Este principio puede ser difícil de interiorizar. Es muy tentador sentar cátedra (a menudo sin una buena razón) o tratar los elementos del juego como sagrados. ¡Resiste ese impulso!

BUENAS PRÁCTICAS PARA EL DJ

Gánate la confianza del grupo siendo un defensor justo y partidario de la integridad de la ficción. Tu trabajo es retratar un mundo ficticio con integridad, no uno parcial y «configurado» para desembocar en resultados concretos. Así, cuando defiendas algo, los jugadores sabrán que lo haces en nombre de esta integridad, no para salirte con la tuya o disponerlo todo a tu gusto.

Mantén una conversación interesante. El juego es una conversación que mantienes con los jugadores con el objetivo de responder de la forma más emocionante a la pregunta «¿Qué pasa ahora?». Las conversaciones son más interesantes si son **curiosas**, las que invitan a hacer preguntas e inspiran ideas, no las dogmáticas o unilaterales. Ten curiosidad por lo que tienen que decir los otros jugadores.

Crea una atmósfera inquisitiva en la mesa. Juega para descubrir lo que pasa, no para asegurar que suceda algo específico. ¿Declararán una guerra contra los Sabuesos de la Niebla? ¿Nyla es tan dura que puede echar a los matones ella sola? ¿Podrán evitar o predecir la traición de Casta? **Juega para descubrirlo.** No decidas los resultados de antemano ni manipules el juego para provocarlos.

Ayuda a los jugadores a usar el sistema de juego para conseguir los objetivos de los personajes. No dejes que vayan a la deriva. Cuando tengan un objetivo, pregúntales por cada oportunidad que tengan de conseguirlo. Presenta dos enfoques posibles para aprovechar cada oportunidad y pregunta si quieren elegir uno de ellos o proponer otro diferente.

No obstaculices. Tu trabajo consiste en no decir nunca «No puedes hacer eso». No eres la única autoridad sobre lo que pueden y no pueden hacer los personajes. Lo que debes preguntar es «Necesitas crear una oportunidad para intentarlo, ¿vale?». Pregúntales cómo podrían crear la oportunidad que necesitan. No seas un obstáculo. Muéstrales que hay una forma de conseguir su objetivo, aunque sea peligrosa o lleve mucho tiempo.

Mantén encendido el metacanal. Cuando interpretes a un PNJ, no olvides contar lo que no se ve. Invítalos a hacer preguntas para buscar información y llegar hasta el fondo. Los personajes tienen un amplio espectro de sentidos e intuiciones por su relación con la ficción, al contrario que los jugadores, que dependen del estrecho canal que suponen unas pocas palabras tuyas. Ayúdalos compartiendo lo que puedan sospechar, intuir, sentir y predecir.

Debes ser un explorador curioso. Haz preguntas a los jugadores para saciar tu propio interés en la ficción de la que sus PJ son los protagonistas. Tus partidas son una serie de televisión genial y tú eres su mayor fan. Cuando tengas curiosidad sobre algo que diga o haga un PJ, pregúntales al respecto. «¿Sabes? *Tengo curiosidad, cuando le dices que harías cualquier cosa para ayudar, ¿lo dices en serio? ¿Cualquier cosa? ¿Eres ese tipo de persona? ¿O simplemente lo estás manipulando?*». Estas preguntas te conducen a menudo a objetivos, enfoques y tiradas.

Aboga por los intereses y capacidades de los PNJ. Tu trabajo es transmitir el mundo de ficción con precisión, ¿recuerdas? Unos PNJ creíbles, con intereses y aptitudes, contribuyen a hacer más convincente el mundo ficticio. No te dejes convencer fácilmente. Cuando los PJ realicen una acción contra un PNJ, recuérdales a los jugadores sus intereses y aptitudes. «*Pero Quellyn no va a permitirlo, ¿verdad? Es una bruja buscada por los Guardianes Espirituales. ¿Qué vas a hacer al respecto?*». Cuando las acciones de los PJ vayan en la misma línea que los intereses de los PNJ, recuerda a los jugadores su apoyo y amistad.

Juega con los objetivos en mente. Pregúntale al grupo cuál es su objetivo, ya sea en el sentido más amplio de la campaña (que tiene más sentido al comienzo de una sesión) o en el microcosmos del momento presente (que tiene más sentido en medio de la acción, cuando las cosas se aceleran). Cuando sepas el objetivo, discute con ellos sobre oportunidades, acciones y efectos. La búsqueda de oportunidades y situaciones para facilitar ciertos enfoques, la adquisición de información y recursos y los conflictos interrelacionados que saldrán de todo eso impulsarán la acción del juego. «*¿Qué tratáis de lograr? ¿Tenéis alguna oportunidad de hacer eso? ¿Cómo queréis hacerlo?*». Sigue la cadena de acontecimientos a medida que se desarrollen las acciones y las consecuencias. Pide a los jugadores que lleven la partida hacia donde se dirija a partir de ahí.

Pasa a la acción. Pide un objetivo y un plan. Después pasa a la acción y usa las tiradas de dados para que la situación avance. Resuelve lo que surja. ¿Quieren eliminar a Ulf Ironborn y se ponen manos a la obra, a pesar de las probabilidades en contra y los peligros? Está hecho. Acaban con él. No alargues las cosas artificialmente. Los dados y las reglas se encargarán de determinar lo simple o problemático que resultará.

Ten en cuenta la ficción potencial y la ficción establecida. La ficción potencial es todo lo que hay en tu cabeza y que aún no has puesto en juego. Es una «nube» de posibilidades, organizadas de acuerdo al momento actual. Por ejemplo, si los PJ se infiltran en una casa señorial, en tu cabeza puedes tener los elementos de ficción potenciales de la siguiente manera:

- ◆ *Patio (¿Al aire libre? ¿Lleno de estatuas?)* ◆ *Perros guardianes (¿Y otros animales?)*
- ◆ *Tejado (¿Con azulejos sueltos?)* ◆ *Luces eléctricas*
- ◆ *Canal subterráneo* ◆ *Cerraduras sofisticadas*
- ◆ *Centinelas (¿Profesionales?)*

Más tarde, cuando los jugadores explican que van a atravesar el patio, te viene a la cabeza la nube de ficción potencial e imaginas ese elemento con mayor detalle, listo para establecer sus características, como decidir si está al aire libre o lleno de estatuas.

Añade más elementos de la nube de ficción potencial y sitúalos en la escena a medida que los jugadores realicen acciones y se enfrenten a obstáculos. Una vez establecidos, los jugadores podrán usar estos elementos en su beneficio. Son parte del juego. Previamente solo eran nociones, no tenían un «lugar» concreto en el juego. Se pueden incorporar según sea necesario para justificar los resultados de las tiradas y describir los detalles de la operación mientras esta se precipita hacia su conclusión.

Los PJ no tienen que recorrer exhaustivamente cada habitación de la casa. Deberían ser algo así como espectadores de una secuencia de escenas editada que los guía a través de la acción, metiéndolos en problemas o superándolos según dicten las tiradas. Por esta razón este juego utiliza relojes que permitan seguir el progreso en lugar de mapas que presentan una habitación tras otra. Un mapa puede ser una buena referencia para extraer elementos como parte de la «nube de ficción potencial», pero en este juego no es buena idea usarlo como una lista de áreas que deben visitarse para llegar a algún sitio.

Cambia la perspectiva. Tiramos los dados para resolver situaciones inciertas y desafiantes. Pero ¿cuál debería ser el alcance de las tiradas? ¿Resolvemos toda la pelea en una sola tirada o detallamos el intercambio de golpes? Lo cierto es que el sistema de juego está diseñado para ser bastante flexible. Algunas veces querrás resolver gran parte de una acción con una tirada y otras querrás ser meticuloso con cada pequeño momento. Es como una especie de dial que el grupo puede girar para acercar o alejar la cámara y pasar de lo general a lo específico.

El juego usa grados de efecto y relojes de progreso para hacer explícita esta elección de perspectiva. Si una circunstancia requiere varios intercambios, múltiples acciones arriesgadas o un esfuerzo continuado contra un obstáculo difícil, pon en marcha un reloj y márcalo siguiendo el sistema de efectos para hacerla evolucionar. Es probable que cada tirada de acción conlleve consecuencias para los PJ, por lo que, cuanto mayor sea el efecto resultante, mejor minimizarán los problemas, y viceversa.

Pero si no crees que las circunstancias lo requieren, adopta una perspectiva más general y resuelve gran parte de la acción con una sola tirada. *«Has pasado casi todo el día buscando las rutas que usan los mensajeros de Flint. Veamos cómo te ha ido».*

El nivel de interés en la mesa es una guía idónea para adoptar una u otra perspectiva. Si hay mucho interés, sé más exhaustivo. Si hay poco, amplía a una perspectiva general y pasa a otra cosa.

Insufla vida a los elementos del sistema de juego. ¿Cómo se evidencia la influencia ejercida sobre un PNJ? Cuando los guardias persigan a un PJ, ¿qué detalles de la ficción transmiten el cambio que ha ocurrido? Puedes pedir ideas a los jugadores. *«¿Corren hacia ti apuntándote con las luces de sus linternas?».* «Oh, no, a lo mejor aquí hay luces eléctricas y se encienden de repente con un enorme chasquido de energía».

Escríbelo en una tarjeta. Usa tarjetas de cartulina para los PNJ, ubicaciones, ofertas de trabajo, clientes potenciales, etcétera. Es fácil perderse entre tantas cosas si no llevas un registro. Al poner cosas importantes en las tarjetas y desplegarlas en la mesa, todos podrán verlas e incorporarlas en el juego.

MALOS HÁBITOS DEL DJ

NO PIDAS TIRADAS DE ACCIÓN ESPECÍFICAS

Este mal hábito viene de otros juegos de rol que puedas haber dirigido, en los que ese es precisamente tu trabajo. En esos juegos dirías «Hazme una tirada de Afinar» o «Hay que tirar Socializar para eso». Intenta quitarte este hábito. Acostúmbrate a decir más bien «¿Cómo lo haces?». **Pregúntale al jugador qué acción usará.** Luego dile la situación y el grado de efecto que, a tu juicio, se aplican al usar esa acción, y por qué lo piensas.

Así te libras de la tediosa fase de «convencer a los demás», donde todo el mundo discute sobre la acción correcta. Huye de ese debate. Limitate a preguntarle al jugador qué acción está realizando su personaje y luego determina la situación y el efecto.

«Quiero que este tipo me entregue las llaves».

«¿Y cómo lo haces?».

«Pues... ¿Podría Afinar con él?».

«Bueno. ¿Qué hace tu personaje? ¿Qué vemos “en pantalla”?».

«Ah, claro... Algo así como que me arrimo a él, le paso el dedo por el brazo hasta llegar a la mano, lo miro a los ojos... ya sabes, un toque seductor».

«Ah, vale, lo pillo. Creo que la situación es arriesgada y el efecto, limitado. Si optaras por Influir en él, me parece que el efecto sería estándar».

Tal vez podrías tomar una decisión diferente en el caso anterior, quizás la situación sea desesperada y con efecto nulo porque crees que Afinar no sirve para persuadir a alguien seduciéndolo. Puede ser; tu partida de **Blades in the Dark** es toda tuya. Además, aunque establezcas una situación desesperada y un efecto nulo, no estás coartando por completo al jugador. Puede esforzarse para obtener más efecto, conseguir que un compañero de equipo le prepare una situación mejor, etcétera. No es una discusión entre el DJ y el jugador que tenga que ganar uno de ellos, sino la interacción normal del juego.

En lugar de decir «Tienes que tirar Influir para esto», le preguntas al jugador qué acción está realizando el personaje, así tendrá la oportunidad de contribuir creativamente a lo que está sucediendo en la ficción. Después podrás contextualizar la acción según tu criterio, estableciendo la situación y el efecto.

NO HAGAS QUE LOS PJ PAREZCAN INCOMPETENTES

Las cosas irán mal si un PJ saca 1-3 en una tirada, pero porque las circunstancias son peligrosas o problemáticas, no porque el personaje sea torpe. Ni siquiera un PJ con un valor de 0 en una acción es torpe. Puedes probar este truco: comienza describiendo el fracaso con una jugada genial del PJ, añádele un «pero» y el elemento que ha convertido la situación en un desafío. *«Lanzas un gancho de derecha a su barbilla, ¡pero es más rápido de lo que parecía! Se agacha para esquivar el golpe y te acorrala contra la pared».*

Si se produce un fracaso, explica qué ha salido mal. «Ah, ¿tal vez se te pasó algo por alto cuando trepabas por la ventana rota de la joyería?». «Sí, probablemente tengan cables trampa o algo así, ¿no?». «¡Sí! Sientes cómo se rompe el alambre contra tu brazo». También puedes apoyarte en las características del personaje que haya mostrado previamente el jugador. ¿Cómo se convierten sus vicios o traumas en una complicación? ¿Qué puede haber en su legado o sus antecedentes para que le dé problemas o le entorpezca el camino?

NO COMPLIQUES DEMASIADO LAS COSAS

Las consecuencias infligidas por una tirada de 1-3 o 4/5 suelen ser obvias, ya que se han establecido en la acción, pero algunas veces lo dejarás en blanco. ¡Simplificar está bien! Una complicación puede consistir en un poco de **RIESGO** extra, o tachar un sector en un reloj para representar un problema relacionado que no está presente en la escena actual. O puedes infligir un daño simple, como «Agotado». No todas las consecuencias tienen que ser un problema nuevo e interesante o un revés brutal de la fortuna. Escoge lo que te parezca más normal. Pide ideas a los jugadores si estás atascado.

NO DEJES QUE LA PLANIFICACIÓN SE VAYA DE LAS MANOS

Algunos jugadores planificarán una operación hasta la náusea si nadie los detiene, aunque lo odien! Crean que vale la pena si así pueden cubrir todos los problemas potenciales o evitar algún mal resultado. Pero **Blades in the Dark** no funciona así. Todo se resuelve mediante tiradas de implicación y acción, ¡así que úsalas! Si alguien tiene una buena maniobra o idea, pues perfecto, pero la situación será como mucho controlada. No pueden planear y discutir cómo librarse de las tiradas. **Una idea no es su ejecución.**

NO LES NIEGUES LO QUE SE HAN GANADO

Si se ponen en situación, hacen la tirada y logran su efecto, **se lo han ganado**. ¡No te escaquees! Las cosas ya son bastante difíciles para ellos. No seas tacaño con las victorias; ya sufrirán derrotas sin que tú muevas ni un dedo. Los criminales están en el peldaño más bajo de la jerarquía de las facciones, pero eso no significa que sean unos inútiles. Significa que necesitan muchas victorias para llegar a la cima. Son buenos en el juego; es solo que comenzaron con puntos negativos. Lo mismo pasa con los secretos. Si los jugadores descubren algo, cuéntales todo al respecto. No te aferres a tus preciosos secretos. Es más divertido ver qué hacen cuando los conocen.

NO DIGAS NO

Casi siempre hay una respuesta mejor que «no» o «no se puede hacer». ¡Ofrece un Pacto con el Diab!o! *«Así que... quieres seducir a la madame más experimentada de la ciudad. Ajá. Pues vale. Es algo desesperado y con efecto limitado. Pero aquí tienes un Pacto con el Diab!o: independientemente de cómo vaya, te enamoras de ella. Es así de buena».*

O puedes especificar que la acción propuesta tiene, para empezar, un **efecto nulo**.

«Quiero echar abajo la puerta reforzada con las manos desnudas. Con Destrozar».

«Vale... Es arriesgado (podrías romperte las manos) y tienes efecto nulo».

«Entonces voy a esforzarme para obtener un efecto limitado».

Lo mismo ocurre con las cerraduras más sofisticadas, los soldados de la élite más elevada, etcétera. Puedes establecer un efecto nulo como base para una acción, en lugar de decir que no, y los jugadores podrán modificar el efecto esforzándose, trabajando en equipo, etcétera.

O díles que empiecen la primera fase de un **reloj de proyecto a largo plazo**. Están ahí para eso. «*¿Quieres rastrear todas las rutas de contrabando que entran en Doskvol? Eso suena a hacer una investigación. Pon en marcha un reloj de seis sectores para la primera fase: “Elaborar una lista de todos los traficantes de contrabando”*».

Piensa que a veces tendrás que decir que no. Un personaje no puede volar hasta la luna solo porque el jugador quiera. Tu responsabilidad como DJ es transmitir el mundo ficticio honestamente. Pero en la mayoría de las situaciones, decir no es la opción más aburrida. Piensa en usar un Pacto con el Diablo, un efecto nulo o un proyecto a largo plazo.

NO TIRES DOS VECES PARA UNA MISMA COSA

Los PJ hacen tiradas de acción cuando se enfrentan al peligro. Además, pueden hacer tiradas de resistencia para evitar un mal resultado. Pero no tires dos veces para hacer exactamente lo mismo.

Por ejemplo, Arlyn se enfrenta en combate a una fajín rojo en el tejado. La fajín la abruma con una ráfaga de fintas y cuchilladas, obligándola a retroceder, y Arlyn corre el peligro de que la empuje por el borde durante la escaramuza. La jugadora de Arlyn hace una tirada de acción para ver qué ocurre con su contraataque, pero el resultado es malo. Arlyn cae por el borde y se precipita al vacío.

Pero puede tirar para resistir, ¿verdad? Sí. Puede resistir el daño resultante de la caída. Pero no puede «deshacer» el hecho de haber sido empujada, esto ha quedado determinado por la tirada de acción. Su resistencia reduce el impacto de la caída. En lugar de romperse la pierna, sufre un daño menor (como un esguince de tobillo) o el DJ dictamina que es capaz de evitar todo daño al rodar en un accidentado aterrizaje. Sea como sea, se ha caído del techo.

En otras palabras, la tirada de acción determina si una consecuencia se manifiesta o no. La resistencia cambia la cantidad de peligro que se manifiesta o lo malo que es, pero no niega el resultado de la tirada de acción en la ficción.

NO TE LÍES CON LOS DETALLES

Siempre que sea posible, haz una elipsis de tiempo y edita la acción para pasar al siguiente momento interesante. Cuando los jugadores dicen «Veamos si Lyssa nos puede ofrecer un trabajo», puedes responder «Bien, os dirigís a la torre de los Cuervos, os cachean a la entrada y cogen vuestras armas. Luego os llevan ante Lyssa en su oficina del piso superior». Si hubierais jugado lo anterior de forma exhaustiva os podría haber llevado treinta tediosos minutos, algo así como «Bueno, ¿dónde estáis ahora? ¿En la taberna de Rigney? Vamos a mirar el mapa. De acuerdo, estáis en esta calle y la guarida de los Cuervos está aquí. ¿Cómo vais hasta allí?». No es necesario ese soporífero nivel de detalle. Piensa en una serie de televisión o una película. El grupo anuncia sus intenciones, una nueva escena establece el contexto y después comienza la acción.

Si los jugadores se revuelven inquietos, en plan «¡Oye, espera! Quiero hacer algo primero» o «No quiero que me quiten la espada, voy a esconderla para que no la encuentren con el cacheo», no pasa nada. Pregúntales qué hacen y resuelve su acción. Luego pasa a esa nueva coyuntura.

MAGIA ANTIGUA, CIENCIA MODERNA: NARRATIVA GÓTICA EN DUSKWALL

Por Andrew Shields

Es conveniente tener preparados algunos temas clave a los que recurrir al improvisar para que el entorno conserve un sabor homogéneo. Uno de esos temas clave es el electroplasma. Duskwall funciona a base de electroplasma. Es la esencia destilada del campo fantasmal, extraído de la sangre de los demonios. Se puede relacionar con la industria tecnológica, con la nueva tecnología de las murallas de rayos, luces eléctricas y artilugios. También se puede relacionar con lo sobrenatural, con fantasmas, otros muertos vivientes, leviatanes, Susurros y la antigua magia rúnica. El electroplasma alimenta la tecnología y proporciona energía a lo sobrenatural.

Si tienes prisa y necesitas pensar en algo importante a lo que hacer referencia, algo que robar o destrozar, ¿cómo se relaciona eso con el electroplasma? Si necesitas pensar en un sitio chulo donde pase algo, ten en cuenta esa lente electropasmática para darle un toque único. Tal vez necesites un obstáculo rápido; tal vez esté relacionado con el electroplasma.

No querrás que los criminales se den de bruces contra el muro de electroplasma una y otra vez. Pero podría ser un espíritu inquieto que se manifiesta y que es muy territorial. O tal vez un equipo de guardianes espirituales, elegidos justo esta noche, para hacer un barrido callejero y acabar con los residuos. O encontráis un Susurro comunicándose con los espíritus para sus propios fines y sois reacios a interrumpirlo. Quizás un vendedor ilegal de sangre de leviatán os ve estudiando un lugar y envía a unos matones a por vosotros creyendo que sois espías de los casacas azules.

¿Necesitas un PNJ rico? Quizás posea una flota de cuatro leviataneros. Tal vez hizo su fortuna con Susurros que extraían información a fantasmas para usarla después como chantaje. Puede que manufacturase la restringida tecnología de la barrera electropasmática. O que dirija un museo de arte hecho por fantasmas.

Las anteriores improvisaciones empiezan considerando la relación con el electroplasma, pero también tienen en cuenta hasta dónde se podría aplicar.

Finalmente, el poder de la narrativa gótica reside (al menos para mí) en el incómodo choque entre una cosmovisión racional, intelectual y científica, y una cosmovisión supersticiosa, emocional y mágica. El electroplasma aúna todo eso, ya que la gente tuvo que tratar con él antes de que la industrialización lo aprovechara adecuadamente como un tipo de energía producida en masa. Al empezar a verlo únicamente como un recurso, se perdió el respeto supersticioso que inspiraba. Si te parece que tu improvisación corre el riesgo de quedar obsoleta, pasa a un lado u otro de la «frontera gótica».

Los jugadores van a reunirse con un contacto y quieres hacerlo interesante. Tal vez está orgulloso de su bastón electrificado y lo usa para encender cigarrillos. O, en el otro lado de la frontera anterior, la cinta de su sombrero tiene runas inscritas para atrapar fantasmas en ellas en un periquete. Sea como sea, tu contacto se ha vuelto más interesante y también más apropiado para Duskwall.

Necesitas una ubicación para un golpe. A un lado de la frontera gótica hay una destilería abandonada de aceite de leviatán. Los guardianes espirituales hicieron una chapuza al limpiarla por la falta de efectivos, y todos los muertos en varios kilómetros a la redonda se congregan allí, corpóreos o no. Pero en la oficina todavía hay una caja fuerte...

Al otro lado de la frontera gótica, tres sótanos irregulares están conectados con las bodegas de un rico aristócrata. Una de esas casas está ocupada ilegalmente por alguien que ha cubierto todas las superficies con runas de tiza, su dueña está atrapada en la paranoia de que la persigue un fantasma. Quizás esta noche haya uno...

EMPEZAR A JUGAR

PREPARAR LA PRIMERA SESIÓN

Durante la primera sesión, el grupo elige un tipo de banda, crea a sus personajes criminales y emprende su primer golpe. Es posible terminar el golpe en la primera sesión dependiendo de lo rápido que encajen la banda y los personajes, pero en realidad no importa.

Lee de nuevo la creación de personajes y de la banda para prepararte. Dirigirás el proceso, llevando a todo el mundo a través de cada paso y respondiendo las preguntas que surjan. La fase de creación es muy importante porque tiene un gran impacto en las sesiones siguientes. Tómate tu tiempo y crea un elenco de personajes que le resulte interesante a todo el mundo.

Echa un vistazo a las **facciones** de Doskvol (a partir de la página 283) y elige las tres o cuatro que más te interesen. Los jugadores te preguntarán sobre algunas facciones conectadas con su banda, así que es conveniente tener algunas en mente. Si estás utilizando el **escenario inicial** «Guerra en Pata de Cuervo» (ver la página 204), querrás que las primeras facciones conectadas con la banda sean los Cuervos, los Renegridos y los Fajines Rojos.

También deberías revisar algunos **referentes** antes de empezar a jugar (página 4). Puedes ver un episodio de una serie de televisión o una película, leer un cómic o un libro, escuchar música... Lo que sea que te inspire el tono para **Blades in the Dark**. Llena tu mente de imágenes e ideas de fantasía industrial y pasa algo de tiempo imaginando la ciudad oscura de Duskwall y cómo debe ser vivir en ella.

Para terminar, imprime las hojas del juego (disponibles en www.nosolorol.com). Necesitas al menos dos libretos de cada (en caso de que dos personas elijan el mismo) y uno de cada tipo de banda. Imprime también las hojas de referencia de reglas, las hojas para el DJ y el mapa de Doskvol.

ESTABLECER EXPECTATIVAS EN LA PRIMERA SESIÓN

Ya han llegado todos los jugadores y están charlando. Después se van centrando, listos para empezar a jugar. ¿Qué decir en primer lugar? A mí me gusta comenzar con una sinopsis enérgica del juego, aunque todos lo conozcan ya. Ayuda a cambiar al «modo juego».

Vale, sois unos audaces criminales en las calles embrujadas de Duskwall que buscan hacer fortuna en el mundo de la delincuencia de los bajos fondos. ¡Vamos a hacer algunos personajes y formar una banda! Estos son los libretos. Hay tipos diferentes de criminales para elegir. Voy a resumirlos primero...

La clave en este punto está en no explicar demasiado o ahogar a los jugadores con muchos detalles o reglas. Proporcionales un pequeño contexto para que sepan lo que tienen que hacer, pero no intentes explicarlo todo en un gran discurso inicial. Si son curiosos y hacen preguntas, perfecto. No expliques todas las reglas por adelantado. Puedes enseñárselas a medida que surjan. No impartas una clase magistral sobre Duskwall y su historia. Simplifica todo lo que puedas.

Mientras los jugadores revisan los libretos y hojas de banda, habla sobre su papel en el juego y explica las expectativas de lo que harán juntos como grupo. A mí también me gusta decir lo siguiente:

Esto es un juego, pero también algo más, algo realmente genial y único. Juntos vamos a crear una ficción a través de una conversación sobre estos personajes y situaciones, nadie tiene que planearlo o crear una trama de antemano. Es como si produjésemos nuestra propia serie de televisión y que al mismo tiempo pudiéramos verla como espectadores y sorprendernos por lo que sucede. Explicaréis lo que quieren los personajes y lo que hacen, y yo diré cómo responde el mundo, y así va creándose una historia. Es una locura. Y es divertido. Ah, y os voy a dar el mejor consejo, cortesía de mi amigo Avery: juega con tu personaje como si estuvieras conduciendo un coche robado.

CREAR LOS PERSONAJES Y LA BANDA

Sigue los procedimientos de la página 57 y de la página 99. Al mismo tiempo, presenta a los jugadores algunas de estas cuestiones:

- ◆ ¿Por qué te convertiste en criminal?
- ◆ ¿Alguna vez has estado en la cárcel? ¿Por qué? ¿Alguno de tus amigos sigue todavía entre rejas?
- ◆ ¿Cómo te uniste a esta banda? ¿Otro miembro responde por ti? ¿Eres miembro fundador?
- ◆ Ambos compartís el mismo legado. ¿Queréis ser parientes cercanos? ¿Conocéis a vuestras familias?
- ◆ ¿Cuál es tu vicio? ¿Qué es, específicamente? ¿Por qué te consume?
- ◆ Ambos compartís los mismos antecedentes. ¿Crecisteis juntos? ¿Erais socios antes de fundarse esta banda?
- ◆ ¿Cuándo fue la última vez que usaste tu acero? ¿Por qué?
- ◆ ¿En quién confías más de toda la banda? ¿En quién confías menos? ¿A santo de qué? ¿O lo descubriremos durante la partida?
- ◆ ¿La facción [X] ha intentado alguna vez reclutarte? ¿Qué pasó? Tú... esto... no estás trabajando para ellos en secreto, ¿verdad?

No necesitas conocer cada pequeño detalle sobre los personajes y su historia antes de comenzar (es mejor así), pero todos deberían estar entusiasmados con este grupo de criminales. Si alguien parece frustrado o desinteresado, pregúntale al respecto y discutid cómo se podrían mejorar las cosas para que se sienta más involucrado.

Si un jugador se queda atascado y no puede tomar una decisión, entra en detalles sobre una regla o aspecto de la ambientación. Algunos jugadores quieren conocer todas las posibilidades antes de hacer una elección. Puedes tranquilizarlos diciéndoles que sus elecciones no son inmutables. Si no les gusta algo sobre el personaje o el equipo después de un par de sesiones, podrán cambiarlo. Sin problemas.

Los jugadores te preguntarán acerca de algunas facciones durante la creación de la banda, quién les proporcionó su territorio de caza, quién les ayudó con sus mejoras y quién tiene conexiones con sus contactos. Usa las facciones del escenario inicial (en la página siguiente) para vincular al grupo con la acción.

Puedes renunciar a la creación de la banda si vais a jugar una sola aventura o si quieres empezar más rápido. Los PJ son una pequeña pandilla callejera y aún no han adquirido una guarida ni el estatus de banda. Puedes jugar para descubrir qué tipo de banda serían y luego crearla.

PRESENTAR A LOS PERSONAJES Y LA BANDA

Dile a cada jugador que presente a su personaje. Deben decir su nombre o alias, su libreto, aspecto, legado, antecedentes y capacidad especial. Pregúntales sobre su vicio. Pregúntales quién es su mejor amigo y quién su rival. Quizás puedas preguntar más cosas sobre esos PNJ, como «¿Por qué Flint es tu rival?». Se puede responder perfectamente con «Ya lo descubriremos jugando».

Haz lo mismo con la banda. Pide a los jugadores que te recuerden por qué eligieron sus capacidades especiales y mejoras. ¡La parte más difícil de la creación de una banda suele ser el nombre! Diles que probablemente adquieran uno basado en lo que hagan en el juego. No necesitan tener una idea de primeras.

EL ESCENARIO INICIAL

Después de presentar a los personajes y la banda, introduce a los PJ en el escenario inicial y comenzad a jugar sin más dilación. El escenario inicial consiste en tres facciones que se encuentran enzarzadas en un problema sin una solución sencilla. Puedes crear tu propio escenario inicial de la siguiente manera:

- ◆ Coge a dos facciones directamente enfrentadas y ponles objetivos opuestos. Ya están en conflicto al empezar el juego. Ambas facciones estarán ansiosas por reclutar ayuda y atacar a cualquiera que ayude a su enemigo.
- ◆ Introduce una tercera facción dispuesta a sacar provecho de este conflicto o correr el riesgo de arruinarse si se perpetúa. Esta facción está ansiosa por reclutar ayuda.

El escenario de «Guerra en Pata de Cuervo» que se desarrolla en las siguientes páginas sigue este formato como ejemplo. Puedes añadir una cuarta facción a la mezcla, ya sea como un tercer actor del conflicto principal o como una segunda facción conectada cuyo destino esté ligado a la contienda. Tampoco te lías a agregar facciones. Simplifica al principio, que ya se complicarán las cosas más tarde.

El propósito del escenario inicial es arrancar la primera sesión con mucha fuerza. Los jugadores no tienen que andar buscando por ahí algo que hacer. Los has metido en medio de una situación que ya está en marcha para que solo tengan que reaccionar, ya no tienes que hacer más trabajo creativo después de las fases de creación de personajes y banda.

LA ESCENA DE APERTURA

Ubica el cuartel general de una de las facciones. *¿Cómo es? ¿Cuál es el estado de ánimo y la disposición de la pandilla de la facción?* Los PJ se encuentran allí, conversando sobre la problemática actual con el líder de la facción o con su lugarteniente. Les resumen la situación desde el punto de vista de la facción y luego les exigen algo o les ofrecen un trabajo. *¿Qué podría hacer el tipo de banda de los PJ por esta facción?*

Si los jugadores son reacios a ayudar a esta facción, pregúntales si es porque ya están trabajando para alguna de las otras facciones del escenario. O quizás haya una oportunidad para diseñar un golpe propio.

Pregúntales qué piensan hacer a continuación. *¿Qué le responden al líder de la facción? ¿Alguien quiere hacer una escena retrospectiva para establecer algo?* Decidan lo que decidan, eso los conduce al primer golpe y todo se pondrá en marcha.

ESCENARIO INICIAL: GUERRA EN PATA DE CUERVO

La banda se ve atrapada en una situación peligrosa (y posiblemente rentable) en el distrito de Pata de Cuervo.

Roric, el caudillo que dirigía las operaciones criminales de Pata de Cuervo, ha sido asesinado. La gente dice que la culpable fue **Lyssa**, su lugarteniente. Ahora ella controla la impresionante pandilla de criminales de Roric, que se hacen llamar los Cuervos. *¿Podrá Lyssa dominar el distrito como lo hizo Roric?*

Cuando murió Roric se vino abajo la paz que había orquestado entre dos pandillas enemigas. **Los Renegridos** y los **Fajines Rojos** han vuelto a declararse la guerra abierta en las calles. *¿Terminará definitivamente su vieja enemistad con un baño de sangre?*

Tu banda está decidida a sacar tajada de todo esto o desaparecerá en el caos y será destruida. *¿A quién apoyaréis? ¿Tenéis lealtades y amistades aquí, o sois extraños recién llegados que explotan fríamente la situación? ¡Juguemos para descubrirlo!*

ESCENA DE APERTURA

Explica lo siguiente a los jugadores, después de crear los personajes y la banda:

Estáis en la abarrotada oficina del líder de los Renegridos, Bazso Baz. Podéis ver el piso inferior, donde hay un almacén de carbón. Están presentes varios de sus matones, armados para la guerra, que os estudian detenidamente. Bazso quiere una respuesta. ¿Estáis con ellos o en su contra? ¿Qué decís? ¿Os pondréis del lado de los Renegridos? ¿Vais a fingirlo? (Buena suerte, Bazso es muy listo). ¿Lo mandaréis a la mierda?

¿En realidad habéis venido a matarlo de parte de los Fajines Rojos? De ser así, pasad a una escena retrospectiva donde elegís el plan para asesinarlo.

Interpreta a Bazso como alguien encantador, abierto y despiadado. Reacciona a la respuesta como lo haría él. Si se unen a ellos, Bazso les tiene preparado un trabajo. Elige una de las opciones de la página siguiente o crea otra partiendo de las sugerencias para el tipo de banda de los PJ.

Si los PJ están en su contra, les dice que lamenta mucho oírlo. Es mejor que se mantengan alejados de su territorio y al margen de la guerra o acabarán todos muertos. Los amenaza con toda tranquilidad... Nunca se atreverían a enfrentarse a él, ¿verdad?

OTRAS ESCENAS

Interpreta a los PNJ. Mylera, Bazso y Lyssa tienen que hacer cosas de criminales, así que ofrecerán trabajos a los PJ (hasta que los PJ se conviertan en sus enemigos, claro). Saca ideas de las **tablas de golpes** de la página 306. Además, cada facción es vulnerable a las acciones criminales de alguna manera. ¿Cómo pueden usar los jugadores la fuerza de la banda para sacar provecho de la situación? Pregúntales cómo quieren reunir la información que les conducirá a un plan, o viceversa.

No pierdas el tiempo, dales trayectorias claras que abordar. *«¿Queréis robar en la partida de cartas que organizan los Cuervos en la calle Cinder? Probablemente no haya mucha seguridad en este momento».*

A continuación tienes dos golpes iniciales de ejemplo para que se los ofrezcas a los jugadores. Tienes otras alternativas más abajo. Pregúntales cuál les gustaría llevar a cabo. Pídeles que escojan un plan, que proporcionen el detalle, y se pongan manos a la obra.

GOLPE 1: BOTÍN DE GUERRA

El líder de una facción os ofrece un trabajo: Robar el botín de guerra de su rival. El botín acumula cerca de 12 **MONEDAS**. Podéis quedaros 4 como pago.

- ◆ *La ubicación del botín es un secreto, pero el líder de la facción puede deciros dónde investigar si aceptáis el trabajo.*
- ◆ *¿Cuáles es el plan? Proporcionad el detalle.*
- ◆ *Tirada de implicación. Pasa a la acción.*

GOLPE 2: EL ARTEFACTO

El líder de una facción os ofrece un trabajo: Introducir este extraño artefacto en la guarida de sus rivales, donde no puedan descubrirlo.

- ◆ *Está cubierto de runas extrañas y te late la cabeza cuando lo sostienes en las manos. ¿Quieres saber lo que es?*
- ◆ *¿Cuáles es el plan? Proporcionad el detalle.*
- ◆ *Tirada de implicación. Pasa a la acción.*

OTRAS OPCIONES

- ◆ Si sois **Asesinos**: Bazso podría pedirlos que matéis al contacto de Mylera en el Consulado de Iruvia, que ha estado desviando el dinero del gobierno iruviano a los Fajines Rojos para mantenerlos en la brecha.
- ◆ Si sois **Bravos**: Tal vez Bazso quiera que atacéis el antro de drogas que los Fajines Rojos tienen en los muelles. Echad a la clientela, destrozad el lugar y coged cualquier moneda que encontréis.
- ◆ Si sois **Buhoneros**: Quizás Bazso tenga una nueva droga que quiera vender, pero no puede hacerlo mientras se encuentre en guerra. Os proporcionará un suministro para su venta si le garantizáis su parte (vale aproximadamente 10 **MONEDAS** en total).
- ◆ Si sois **Contrabandistas**: Bazso podría tener un envío de drogas en los muelles, pero los Fajines Rojos vigilan cada uno de sus movimientos. Necesita que lo traigáis en secreto hasta su cuartel general.
- ◆ Si sois una **Secta**: Usa el golpe del artefacto que aparece más arriba.
- ◆ Si sois **Sombras**: Usa el golpe del botín de guerra que aparece más arriba.

LA SERIE

¿Quién termina dirigiendo la actividad criminal en Pata del Cuervo? ¿Los PJ aprovechan la coyuntura para ascender en la jerarquía de las facciones? ¿Se las arreglan para jugar con los tres bandos o acaban por escoger uno? Deja algunas tarjetas de cartulina sobre la mesa con preguntas acuciantes escritas en ellas. Las campañas de juego abiertas pueden complicarse y algunas preguntas orientadoras pueden ayudar a mantener la acción centrada.

- ◆ *¿Tomará Lyssa el control del mundo criminal de Pata de Cuervo?*
- ◆ *¿Qué pasó con el fantasma de Roric?*
- ◆ *¿Cómo terminará el conflicto entre los Renegridos y los Fajines Rojos?*

Es normal que las tarjetas con las preguntas hagan correr uno o dos relojes de vez en cuando para reflejar el desarrollo de algunas circunstancias. Con el tiempo, el escenario se transformará en algo nuevo que nadie podría haber predicho. Será una historia propia y única que traerá nuevos problemas y oportunidades a medida que la banda se desarrolle.

EL OSCURO FUTURO

El juego se pondrá en marcha con el escenario inicial y después recorrerá su propio ciclo para hacer avanzar la acción: golpe, fase de descanso, aprietos y nuevas oportunidades, nuevos golpes, y así sucesivamente. El conflicto inicial se podrá descontrolar o tener un vencedor claro, fracasar o resolverse de otra manera y transformarse en otro escenario. La banda acumulará aliados y enemigos y creará nuevos objetivos. No tendrás que preparar mucho las sesiones futuras, solo pensar en tus PNJ y facciones (lo que quieren, lo que hacen) y considerar posibles oportunidades que después descubrirán los PJ. Los jugadores dirigirán el devenir de la partida al decidir a quién atacar y qué oportunidades aprovechar.

RELOJES DE LA AMBIENTACIÓN

Se pueden usar **relojes de la ambientación** para llevar el registro de las consecuencias de los acontecimientos en el mundo. Estos relojes de progreso dan una idea de cómo se están desarrollando los asuntos generales del entorno y del mundo de juego. Por ejemplo, podrías preguntarte qué pasará con los refugiados skovlandeses: ¿Empeorará el creciente racismo de la población? ¿La gente aprenderá a aceptarlos como ciudadanos iguales? ¿Conseguirán los skovlandeses poder o riqueza para mejorar su suerte? Puedes poner en marcha un reloj para determinar un posible resultado, como «Disturbios por todas partes y temor a una nueva guerra civil». Tacha un sector del reloj cada vez que los acontecimientos del juego conduzcan hacia ese resultado, ya sean sucesos ocurridos «en pantalla» durante la partida o cuando ocurra entre bambalinas.

La idea es poner algo concreto allí donde sea visible para recordar los desarrollos argumentales globales y no perderlos de vista en medio de la historia de los PJ. Los relojes de la ambientación hacen que el mundo parezca vivo más allá de las acciones inmediatas del grupo. Además, si los jugadores ven un reloj de este tipo sobre la mesa, podrán sentir curiosidad y participar, creando más oportunidades de juego.

LA SEGUNDA TEMPORADA

Puede que después de haber jugado un tiempo a **Blades in the Dark** sintáis que ha llegado la hora de una resolución natural o momento decisivo para la serie. Puede que la banda se haya apropiado de algunos recursos en Pata de Cuervo y que esté a punto de conseguir lo que siempre ha querido. Tal vez haya estado envuelta en una oscura guerra contra otra secta y el gran enfrentamiento sea inminente. Puedes resaltar este evento «final» cuando ocurra y entenderlo como una resolución que ponga fin a esta «temporada» del juego (como una temporada de una serie de televisión). Celebra el final resumiendo los acontecimientos que desembocan en él, quizás con una pequeña retrospectiva donde cada jugador recuerde su momento favorito. Luego haz un descanso y prepárate para la «segunda temporada».

Avanza la línea temporal (una semana, un mes, un año) y propón un **escenario inicial nuevo**, ya sea aprovechando las consecuencias de la primera temporada o creando algo nuevo y sorprendente. Después comienza de nuevo con una escena de apertura, una oportunidad o una exigencia de una facción, y luego el golpe inicial que dé el pistoletazo de salida a la temporada.

Este «reinicio» explícito puede ser muy bueno para el juego. Te da la oportunidad de volver a centrarlo en algo claro y factible para no tener que estar girando los mismos platos de la primera temporada. Se desvanecerán algunos problemas antiguos (por ahora), surgirán otros nuevos y el paisaje de la serie se convertirá en otra cosa.

Los Sanguinarios han librado una guerra brutal contra los Fajines Rojos, que ha culminado en un asalto a muerte contra el cuartel general de estos últimos, acabando con todos ellos. Este suceso responde a las principales preguntas planteadas al principio y a todo el mundo le parece el final de la primera temporada. Los Fajines Rojos ya no existen. Los Renegridos son ahora aliados. Los Cuervos están satisfechos con el fin de la guerra de bandas. Hay unas escenas cortas con las consecuencias de la batalla y todo el mundo cuenta sus momentos favoritos.

El DJ avanza un mes la línea temporal para la segunda temporada. Los Sanguinarios (con un apoyo débil) están intentando aferrarse desesperadamente al territorio ganado a los Fajines, pero otras pandillas sienten su debilidad y están tanteando el terreno: los Trituradores y las Hoces (ausentes en la primera temporada) están vendiendo sus propias drogas en las esquinas cercanas, atrayendo clientes. Además, el proveedor de los Sanguinarios, que desapareció en la primera temporada, no ha aparecido. Están a punto de quedarse sin producto.

La pandilla de los Trituradores se enfrenta a los matones de los Sanguinarios en las puertas del antro de droga que estos tienen en los muelles. Se gritan desafíos, listos para lo que sea. El lugarteniente de los Trituradores exige a los Sanguinarios que liberen a su hombre, prisionero en el sótano desde un encontronazo con un cliente. «Soltadlo ya ¡o entraremos a por él!», grita el triturador. ¿Qué hacéis?

CAMBIAR EL ELENCO O LA BANDA

Un descanso entre temporadas es una gran oportunidad para hacer grandes cambios. Puede haber alguien que quiera retirar a su personaje y jugar con otro nuevo o tal vez cambiar el libreto de su PJ para reflejar una evolución en su personaje. Quizás el grupo quiera cambiar el tipo de banda para probar acciones criminales diferentes en Duskwall. Tal vez incluso queráis crear una banda nueva y otros PJ para explorar desde otra perspectiva algo interesante que se desarrolló durante la primera temporada.

Consulta la página 49 para saber más sobre cómo cambiar los libretos o el tipo de banda.



CAPÍTULO 8

FUERZAS EXTRAÑAS

En el mundo de fantasía de **Blades in the Dark** existen los poderes sobrenaturales, pero no son inherentes a los seres humanos. Los humanos son criaturas mortales, materiales, de carne y hueso como el resto del mundo natural. Para manejar habilidades arcanas, la humanidad debe domeñar fuerzas extrañas de varias maneras:

- ◆ La *espectrología* usa técnicas pseudocientíficas para el control de las energías espirituales y los fantasmas.
- ◆ Los *rituales* son antiguos acuerdos ocultistas para solicitar ayuda demoníaca o de otro mundo.
- ◆ La *alquimia* se encarga de la destilación de mezclas químicas extrañas.
- ◆ La *tecnología de chispa* es la fusión de estas disciplinas con la ingeniería tecnológica.

A lo anterior se suma que cada ser vivo de las Islas Quebradas ha desarrollado una sensibilidad al «otro mundo» invisible que le presiona constantemente en las fronteras de la percepción, esa dimensión extraña, surgida durante el cataclismo, conocida como el *campo fantasmal*. Un humano puede **armonizar** con el campo fantasmal y percibirlo parcialmente cuando enfoca su mente de una determinada manera, puede sentir los ecos de los eventos del mundo real, que quedan capturados en el campo, o entrar en sintonía con fantasmas y energías espectrales.

Algunas personas consideran que armonizar es una parte normal de la vida, un nuevo sentido humano natural y ventajoso. Otros ven un acto vil en esta armonización, algo vinculado a las fuerzas oscuras que una vez destruyeron el mundo y que aún acechan en las sombras, siempre listas para caer sobre el incauto o el hambriento de poder.

Pero una cosa es cierta: el mundo desgajado ya nunca podrá ser restituido por completo. El vacío negro de los cielos y mares, la presión psíquica del campo fantasmal y las maquinaciones de demonios y sectarios son la naturaleza actual de las cosas. Es mejor entender estas fuerzas extrañas que ser consumido por ellas.

LOS MUERTOS SIN DESCANSO

Se dice que el cataclismo que hizo añicos la tierra, que desterró al sol y volvió los mares negros como la tinta, fue causado por un hechicero que intimó con demonios y desgarró las Puertas de la Muerte. Pero ¿quién se cree esas historias tan antiguas? Independientemente de cuál sea la verdad, hay una cosa cierta: cuando un cuerpo muere, su espíritu no se dispersa como ocurría hace mucho tiempo, sino que se convierte en un fantasma, una entidad espectral compuesta de vapores electroplasmáticos.

En general, un fantasma tarda entre uno y tres días en liberarse del cadáver. En ese momento ya es libre de vagar por el mundo, consumido por impulsos cada vez más oscuros hasta que se convierte en un monstruo completamente loco.

Los fantasmas han sido una plaga para el mundo durante casi mil años. Cada comunidad ha desarrollado métodos para tratar con ellos y Doskvol tiene los suyos propios.

CAMPANAS, CUERVOS Y GUARDIANES

Las arcanas **campanas espirituales** del Crematorio de Bellweather suenan cada vez que alguien muere en la ciudad. Solo pueden ser escuchadas por las personas que se encuentren cerca del lugar de la muerte y por los **Guardianes Espirituales**, cuyas máscaras arcanas están en sintonía con ellas. Un **cuervo rastreador de muerte** deja el campanario y vuela al distrito donde se encuentra el muerto, dando vueltas en espiral a medida que se acerca cada vez más al cadáver. Los Guardianes son los responsables de recuperar el cuerpo y llevarlo al crematorio, donde se disuelve en electroplasma para destruir al espíritu antes de que pueda convertirse en un fantasma.

Los Guardianes usan máscaras y la identidad de sus miembros es secreta, tanto para mantenerlos alejados de la corrupción de la influencia política como para homenajear la tradición de los antiguos cazafantasmas, que usaban máscaras y ocultaban sus verdaderos nombres como una forma de defensa contra la magia oscura.

TERMINOLOGÍA ESPECTROLÓGICA

- ◆ **ALMA.** Un cuerpo viviente con su propio espíritu. El estado normal de las cosas.
- ◆ **CASCARÓN.** Un cadáver animado por un espíritu vinculado gracias a la tecnología de chispa.
- ◆ **ELECTROPLASMA.** El residuo energético destilado de los fantasmas y la sangre de leviatán.
- ◆ **FANTASMA.** Un espíritu sin cuerpo que ansía la esencia de la vida y la venganza de sus enemigos terrenales. Se compone de vapor electroplasmático semisólido. Los ataques físicos apenas le hacen daño, pero es vulnerable a la electricidad y a los poderes arcanos.
- ◆ **MASA.** Un cuerpo viviente sin espíritu. Por lo general, estúpido y fácil de controlar.
- ◆ **POSEÍDO.** Un cuerpo vivo que contiene dos (o más) espíritus.
- ◆ **POZO ESPIRITUAL.** Una grieta en el velo de la realidad donde se congregan los fantasmas y otros seres sobrenaturales. En la mitología antigua, el lugar del que surgen los demonios.
- ◆ **SUSURRO.** Una persona que puede convocar fantasmas y comunicarse con ellos.
- ◆ **VAMPIRO.** Un cuerpo muerto que está animado y sustentado por un espíritu.

DIABLOS

Según el lenguaje común de Doskvol, un «diablo» es cualquier cosa sobrenatural o perturbadora. Fantasmas, demonios, brujas, hechiceros, horrores convocados por antiguos rituales... todos son diablos. La gente habla de «firmar un pacto con el diablo» cuando algo les parece demasiado bueno para ser cierto. Puedes encontrar tablas de generación de varios tipos de diablos en la página 304.

SUSURROS

Los Susurros son los humanos que se relacionan con demonios o investigan lo arcano. Los Susurros no nacen, se hacen. Cualquiera puede desarrollar habilidades arcanas si dedica suficiente tiempo a estudiar y practicar; no es una cuestión de llevarlo en la sangre ni de ser un «elegido».

*Cualquier PJ puede tirar **ARMONIZAR** para intentar interacciones simples con el campo fantasmal o con espíritus, pero las actividades arcanas avanzadas necesitan de las capacidades especiales del Susurro*

CASCARONES

Un cascarón es una forma extraña y avanzada de tecnología arcano que utiliza un espíritu capturado para animar un armazón de tecnología de chispa. Algunos ciudadanos ricos emplean cascarones como guardaespaldas o sirvientes y también se sabe que los Guardianes Espirituales usan cascarones especializados en la ciudad para que les ayuden a rastrear y capturar espíritus malvados o demonios.

Los cuerpos de los cascarones se clasifican en tres tamaños de armazón. Los más pequeños tienen aproximadamente el tamaño de un gato común. Los medianos son del tamaño de un ser humano. Los más grandes son del tamaño de un carro.

Los cascarones son tecnología de vanguardia. A menudo están equipados con una variedad de maravillas mecánicas soñadas por sus visionarios creadores, como la levitación electroplasmática, la grabación de sonido y la reproducción a través de un fonógrafo, entre otras cosas.

VAMPIROS

Cuando un espíritu se une a un cuerpo vivo, se convierte en un vampiro. Esto puede ocurrir cuando un fantasma posee a una víctima durante demasiado tiempo, destruyendo el espíritu original, o cuando una masa ha sido especialmente preparada para este propósito mediante un antiguo ritual.

Los eruditos de lo arcano dicen que el vampirismo rompe la cadena del ser. Con el tiempo, la esencia espiritual del vampiro permea completamente el cuerpo, otorgándole la inmortalidad física mientras que, al mismo tiempo, destruye su eco en el reino espiritual «más allá del espejo negro». Hay quien argumenta que esta es la única forma de escapar de la maldición de la locura que sufren todos los fantasmas que tienen negado el paso a través de las puertas de la muerte.

Hubo un movimiento vampírico que logró gran popularidad en el siglo VI del Imperio, pero fue erradicado por los Guardianes Espirituales. Hoy en día es muy raro encontrar vampiros; la mayoría de las personas los consideran seres legendarios o mitológicos. Para no perturbar la paz, los Guardianes Espirituales tratan por todos los medios de destruirlo en secreto cuando descubren uno. Los vampiros de las leyendas eran destruidos por los rayos del sol, pero desde que el astro se hizo añicos por el cataclismo, eso ya no es posible. Ahora los Guardianes Espirituales deben capturar al vampiro y desintegrarlo en electroplasma según un método arcano específico.

Un vampiro se aprovisiona de energía alimentándose de la esencia vital de un ser vivo. En las fábulas, los vampiros bebían sangre con este propósito, pero no es lo habitual. Cada vampiro se alimenta de la esencia a su manera, pero todos dejan una señal distintiva en su víctima. Un vampiro puede detectar fácilmente estas señales con el fin de localizar a sus víctimas y alimentarse de nuevo, pero también debe tener cuidado y evitar alimentarse de la presa de otro vampiro.

DEMONIOS

Algunos estudiosos creen que los demonios fueron los primeros seres. Su existencia se remonta al origen de la realidad, como fuerzas primordiales del universo y consolidadas en los elementos de la naturaleza. Cada variedad demoníaca está conectada con un elemento: hay demonios de la tierra, demonios de las llamas y el humo, demonios del mar, demonios del cielo y las estrellas, etcétera.

Se dice que, antes de los acontecimientos que causaron el cataclismo, el Emperador Inmortal ató a la mayoría de los demonios y los encarceló en los lugares oscuros y recónditos del mundo. Solo unos pocos escaparon a esta subyugación, y los eruditos creen que fueron los que en su rebelión rompieron las Puertas de la Muerte y liberaron a los mayores de su especie, los leviatanes, para hacer añicos el mundo.

A diferencia de los humanos, los demonios no tienen eco en el campo fantasmal. Su sangre contiene esencia electropasmática, que también les da vida eterna. Los demonios son criaturas corpóreas, no espirituales, aunque son extremadamente difíciles de matar. La mayoría se aparecen como humanoides monstruosos con características físicas relacionadas con su elemento. Un demonio del mar está cubierto de escamas oscuras y tiene ojos negros de tiburón; un demonio de fuego tiene carbón humeante por carne y llamas ardiendo en su interior, etcétera. Algunos demonios pueden transmutarse en su elemento correspondiente y unos pocos pueden disfrazarse de humanos usando una convincente ilusión.

Las excepciones son los titánicos leviatanes. Nadie conoce la verdadera forma de estos horrores, que empuñan a los barcos de hierro más grandes. Solo se puede vislumbrar una pequeña porción de ellos cuando ascienden, atraídos por señuelos electropasmáticos, a la superficie del mar, oscuro como la tinta.

Cada demonio está obsesionado con su oscuro deseo (caos, manipulación, corrupción, etcétera). Todos los demonios intentan satisfacerlo de todas las formas posibles, usualmente aprovechándose de los seres humanos. Un demonio es la encarnación viva de su deseo oscuro, no es como una «persona» en un sentido normal. Consulta la lista de posibles deseos demoníacos en la página 304.

PODERES DEMONÍACOS

Todos los demonios tienen las siguientes capacidades sobrenaturales:

- ◆ **FUERZA Y VELOCIDAD:** Los demonios poseen una fuerza monstruosa. Son capaces de abollar el acero con las manos desnudas, hacer añicos las piedras y otras hazañas. También son extremadamente rápidos y capaces de adelantar al corcel más veloz.
- ◆ **LENGUA ARCAN:** Los demonios hablan la antigua lengua de la hechicería, que el oído humano es capaz de discernir. También pueden producir efectos arcanos con la voz según su afinidad elemental y el nivel de poder del demonio (se supone que la capacidad **TEMPESTAD** de los Susurros es una forma menor de este poder).
- ◆ **DESPLAZAMIENTO INSÓLITO:** Un demonio puede teletransportarse entre dos lugares afines a su elemento. Por ejemplo, un demonio del mar podría teletransportarse desde el agua de una fuente hasta un canal que discurra bajo una casa solariega al otro lado de la ciudad. Cuanto mayor sea la distancia, más poderoso debe ser el demonio. Se puede convocar a un demonio de esta manera y obligarle a viajar hasta el lugar del ritual, que debe ser un punto de su elemento. Si lo desea, un demonio puede llevar a otros seres con él cuando viaje.

- ♦ **VISTA REMOTA:** Un demonio puede usar su afinidad elemental para lograr una forma de clarividencia. Por ejemplo, un demonio de fuego podría contemplar una chimenea y ver lo que hay frente a la cocina de carbón de la torre de los casacas azules que hay cerca. Cuanto mayor sea la distancia, más poderoso debe ser el demonio.

HORRORES CONVOCADOS

Algunos antiguos rituales de los dioses olvidados pueden desgarrar el velo entre los mundos y abrir la puerta a cualquier criatura alienígena que sirva a una deidad. Estos horrores raramente se parecen a ningún ser vivo normal: pueden presentarse como una nube tóxica a la deriva, una masa retorcida de vísceras pulsantes, fragmentos cristalinos flotantes u otras configuraciones extrañas.

Los horrores son intensamente poderosos y extremadamente resistentes al daño. Sin embargo, solo pueden mantenerse en este mundo durante un corto espacio de tiempo. Sus formas alienígenas no pueden sustentar la vida durante mucho tiempo fuera de su ámbito nativo e inevitablemente se descomponen en polvo o se licúan en el lapso de unas horas o unos días.

Ver a estos fantasmas, demonios y horrores convocados puede ser una visión terrorífica. La mayoría de las personas se quedan paralizadas o huyen. Los PJ pueden resistir estos efectos; consulta la página 14.

PERSONAJES ESPÍRITUS

Si tu personaje muere, tienes la opción de transferirlo al libreto del **Fantasma** (página 216); se supone que el espíritu logra liberarse antes de que el cadáver sea disuelto en electroplasma. Si el grupo cree que puede ser divertido, es posible dedicar una misión a proteger el cadáver, manteniéndolo a salvo de los Guardianes Espirituales y del crematorio hasta que emerja tu espíritu. O si no, puedes omitir ese paso y convertirte directamente en un Fantasma.

Añade los valores de tus acciones actuales a las puntuaciones correspondientes del libreto del Fantasma. Ninguna acción puede tener más de 4 puntos.

Conservas cualquier capacidad especial *fantasmal* que tuvieras en tu anterior libreto humano (**MENTE FANTASMAL**, **VOZ FANTASMAL**, etcétera). Cualquier otra capacidad especial se pierde. Empiezas con el primer rasgo de tu nuevo libreto de Fantasma: **FORMA FANTASMAL**. Puedes elegir otro rasgo más (los fantasmas no pueden elegir **POSESIÓN** como rasgo inicial). *Nota: Los rasgos de los libretos espirituales no son capacidades especiales y no pueden ser adquiridos por personajes vivos usando una mejora de veterano.*

Tu vicio es reemplazado por una **necesidad**: esencia de vida. Los fantasmas satisfacen esta necesidad poseyendo a personas, algo que no se puede hacer al principio; debes mejorar para adquirir dicha capacidad.

Un personaje Fantasma puede transferirse a un libreto de **Cascarón** o **Vampiro** si logra completar las tareas necesarias para convertirse en una de esas entidades. Construir un cascarón es un proyecto complejo de tecnología de chispa (consulta la página 227). La preparación de una **masa** para un vampiro implica encontrar, aprender y realizar un ritual antiguo (consulta la página 222).

Si quieres comenzar el juego como un personaje espiritual (incluso un cascarón o un vampiro), discute primero con el grupo la posibilidad de hacerlo sin pasar antes por un ser humano vivo. Si todos están de acuerdo, ¡adelante! Al principio el juego resultará mucho más extraño y tenderá, como es natural, hacia lo arcano, ya que será un elemento principal de la ficción. Tenedlo en cuenta.

CASCARÓN

Un almacén de tecnología de chispa y animado por un espíritu

Te has convertido en un eco pálido de lo que eras en vida, atrapado en un cuerpo metálico y sometido a la servidumbre. ¿Esto es todo lo que queda de ti?

Si interpretas a un Cascarón, obtienes PX cuando cumplas tus funciones a pesar de la dificultad o el peligro y cuando suprimas o ignores tus antiguas cualidades humanas.

ACCIONES INICIALES

- ● ● ● ARMONIZAR
- ● ● ● PELEAR

Añade los valores de acción de tu anterior personaje cuando lo transfieras al libreto del Cascarón. Ninguna acción puede tener más de 4 puntos.

Conserva cualquier capacidad especial *fantasmal* que tuvieras en tu anterior libreto (**MENTE FANTASMAL**, **VOZ FANTASMAL**, etcétera). Cualquier otra capacidad especial se pierde. Empiezas con el primer rasgo del libreto del Cascarón: **AUTÓMATA** (que además conlleva una **característica** basada en el tamaño del almacén). Puedes elegir otro rasgo más.

COMBUSTIBLE

Tu cuerpo de tecnología de chispa funciona con **energía electroplasmática**. Debes conectarte a un generador de tamaño industrial para recargar tus condensadores (lo que supone una tarea de la fase de descanso). Al hacerlo eliminas 5 puntos de drenaje.

DRENAJE

Tu estrés es reemplazado por **drenaje**. Tienes 10 casillas de drenaje. Cada vez que debas sufrir estrés, sufres drenaje.

DESGASTE

Tu **TRAUMA** es reemplazado por **DESGASTE**. Pierdes cualquier nivel de **TRAUMA** que tuvieras en vida o cualquier nivel de **DESOLACIÓN** que tuvieras como fantasma. Sufre **DESGASTE** cada vez que debas sufrir **TRAUMA** y elige un trastorno por desgaste de la lista.

CARACTERÍSTICAS DE UN CASCARÓN

Aspecto realista: Estás tan magistralmente construido que puedes pasar por un ser vivo (excepto para un escrutinio minucioso).

Blindaje: Gruesas placas de metal.

Cámara interna: Tienes un compartimento para un pasajero u operador.

Fonógrafo: Un dispositivo de grabación y reproducción en forma de cilindro de cera.

Levitación: Puedes volar lentamente flotando dentro de una burbuja electroplasmática volátil.

Patas de araña: Unos ganchos en miniatura incorporados a tu almacén te permiten caminar y trepar sin esfuerzo por paredes y techos.

Pistones y muelles: Puedes saltar grandes alturas (varios pisos) y sobrevivir a caídas sin sufrir daño.

Proyectores de humo: Un sistema químico que emite una nube de humo oscuro y acre, suficiente para llenar una habitación grande.

Reflejos: Tu tiempo de respuesta es asombroso (como la capacidad del Acechador del mismo nombre).

Sensores: Tu sensorium incluye un sonar que puede «ver» a través de las paredes y escuchar los latidos del corazón.

RASGOS DEL CASCARÓN

AUTÓMATA

Eres un espíritu que anima un cuerpo con tecnología de chispa. Por defecto, tienes fuerza y sentidos parecidos a los humanos. Tu carcasa tiene **protección** estándar (que no se contabiliza como **carga**). Tus antiguos sentimientos humanos, intereses y conexiones son solo recuerdos tenues. Ahora existes para cumplir tus funciones. Elige tres: **PROTEGER**; **DESTRUIR**; **DESCUBRIR**; **ADQUIRIR**; **TRABAJAR EN ...** lo que ordene mi amo.

Elige tu **tamaño de armazón**, la apariencia y una característica inicial (consulta la lista de al lado).

Puedes ser reconstruido si te dañan gravemente o te destruyen. Si el recipiente de tu alma se rompe, quedas liberado de la servidumbre y te conviertes en un Fantasma. *Cada vez que debas sufrir estrés, sufres drenaje. Cada vez que debas sufrir TRAUMA, sufres DESGASTE.*

ARMAZÓN MEJORADO

Elige una característica adicional para uno de tus armazones.

CARCASA SECUNDARIA

Elige un segundo armazón adicional y su característica inicial. Puedes transferir tu conciencia entre los dos a voluntad.

COMPARTIMENTOS

Tus objetos están integrados en tu armazón y pueden esconderse bajo paneles ocultos. Tu armazón puede llevar **+2 de carga**.

INTERFAZ

Puedes **ARMONIZAR** con el campo de energía electroplasmática local para controlarlo o controlar algo armonizado a él (incluido otro cascarón).

PROYECTORES ELECTROPLASMÁTICOS

Puedes emitir parte de tu energía plasmática en forma de descarga eléctrica a tu alrededor o como un haz dirigido. También puedes usar esta habilidad para crear una barrera de rayos para repeler o atrapar un espíritu. Sufres 1 punto de **drenaje** por cada nivel de **magnitud**.

SOBRECARGA

Puedes sufrir **1 punto de drenaje** para realizar una hazaña de extrema fuerza o velocidad (correr más rápido que un caballo, doblar metales con las manos desnudas, etcétera). Esta sobrecarga debe tenerse en cuenta en el efecto.

PEQUEÑO (como un gato, **-1 a la escala**): Un orbe de metal, una muñeca mecánica, una araña mecánica. *Levitación; Reflejos*

MEDIANO (tamaño humano): Un maniquí de metal, un animal mecánico. *Aspecto realista; Patas de araña*

GRANDE (como un carro, **+1 a la escala**): Un gigante de metal, un vehículo autónomo. *Blindaje; Cámara interna*

Características para cualquier tamaño de armazón: *Fonógrafo; Pistones y muelles; Proyector de humo; Sensores*

FANTASMA

Un espíritu incorpóreo hambriento de venganza

Los espíritus errantes son un azote en Duskwall. Los Guardianes Espirituales se encargan de perseguirlos y son unos sirvientes codiciados por Susurros y sec-tarios. Pero la justa venganza te quema de tan brillante y pura que es: no debes permitir que nadie te la arrebatte.

Si interpretas a un Fantasma, obtienes PX cuando te vengues de todo el que creas que lo merece, cuando expreses indignación e ira y cuando ajustes cuentas relacionadas con tu legado o antecedentes. Interpretar a un Fantasma significa vengarse de cualquiera que te haya perjudicado en vida. Tú decides quién se ha ganado tu ira fantasmal, ¡pero no te dejes a nadie!

¿Quién será el primero en sufrir tu ira? ¿Hay seres vivos que merecen piedad, o todos serán culpables ante tus ojos antes o después?

ACCIONES INICIALES

● ● ● ●	ACECHAR
● ● ● ●	ARMONIZAR
● ● ● ●	CAZAR

Añade los valores de acción de tu anterior personaje cuando lo transfieras al libreto del Fantasma. Ninguna acción puede tener más de 4 puntos.

Conservas cualquier capacidad especial **fantasmal** que tuvieras en tu anterior libreto (**MENTE FANTASMAL**, **VOZ FANTASMAL**, etcétera). Cualquier otra capacidad especial se pierde. Empiezas con el primer rasgo de tu nuevo libreto de Fantasma: **FORMA FANTASMAL**. Puedes elegir otro rasgo más (los fantasmas **no pueden** elegir **POSESIÓN** como rasgo inicial).

NECESIDAD

Ya no tienes vicios, sino una **necesidad: esencia de vida**. Satisfaces esta necesidad poseyendo a víctimas vivas y consumiendo su energía espiritual (puede ser una tarea de la fase de descanso). Elimina la mitad de tu drenaje (redondeando hacia abajo) cuando lo hagas.

DRENAJE

Tu **estrés** es reemplazado por **drenaje**. Tienes 9 casillas de drenaje. Cada vez que debas sufrir estrés, sufres drenaje.

DESOLACIÓN

Tu **TRAUMA** es reemplazado por **DESOLACIÓN**. Pierdes cualquier nivel de **TRAUMA** que tuvieras en vida. Cada vez que debas sufrir **TRAUMA**, sufres **DESOLACIÓN** y elige un trastorno por desolación de la lista.

RASGOS DE LOS FANTASMAS

FORMA FANTASMAL

Recibe este rasgo cuando te conviertas en un fantasma. Ahora eres una concentración de vapor electroplasmático que se asemeja a un cuerpo vivo con su ropa. Puedes interactuar débilmente con el mundo físico y viceversa. Eres vulnerable a los poderes arcanos y a los efectos electroplasmáticos. Te mueves flotando y puedes volar rápidamente sin cansarte. Puedes fluir poco a poco a través de pequeñas aberturas como si fueras vapor. Enfrías el área a tu alrededor y eres una visión aterradora para los vivos. Te afectan los amuletos contra los espíritus y la capacidad **IMPOSICIÓN** de los Susurros (puedes hacer una tirada de resistencia para superar el efecto). *Cada vez que debas sufrir estrés, sufres drenaje.* Cada vez que debas sufrir **TRAUMA**, sufres **DESOLACIÓN**.

DISPERSIÓN

Puedes dispersar por un instante el vapor electroplasmático de tu forma fantasmal para pasar a través de objetos sólidos. Sufre **1 punto de drenaje** cuando te disperses, más 1 punto de drenaje por cada una de las opciones siguientes: *aumentar la duración (un minuto, una hora, un día); también te vuelves invisible; todo lo que atraviese tu forma se electrifica o congela peligrosamente.*

MANIFESTACIÓN

Sufre **1 punto de drenaje** para poder fluir a través de las vías electroplasmáticas del campo fantasmal y viajar instantáneamente a cualquier lugar que conocieras íntimamente en vida o para responder a la convocación de una **IMPOSICIÓN**.

POLTERGEIST

Sufre **1 punto de drenaje** para poder interactuar durante un instante con el mundo físico, como si tuvieras un cuerpo normal. Puedes sufrir más drenaje (2-6) extendiendo el alcance y la magnitud de tu interacción para incluir fuerza telequinética y descargas electroplasmáticas.

POSESIÓN

Te puedes **ARMONIZAR** al campo fantasmal para tomar el control de un cuerpo vivo. Debes volver a armonizar (arriesgándote a sufrir daño electroplasmático) o abandonar el cuerpo si se produce una resistencia a tu control, lo cual ocurre cuando: *consumas energía espiritual del anfitrión; haya poderes arcanos actuando en tu contra; la desesperación conduzca la voluntad del anfitrión.* Puedes poseer de forma fácil e indefinida a un **Cascarón** o a una **masa** que haya sido preparada ritualmente para ti (cambia al libreto del Cascarón o del Vampiro, respectivamente).

VAMPIRO

Un espíritu que anima un cuerpo no muerto

El vampiro es el culmen de la existencia humana: la unión sublime e inmortal de espíritu y carne. Los mortales son simples reflejos defectuosos de esta perfección, solo adecuados para su reclutamiento en las filas de los eternos o como una propiedad que sirva de alimento.

Si interpretas a un Vampiro, obtienes PX cuando muestres tu dominio o mates sin piedad. Trasciendes el mundo mortal. Tus preocupaciones y necesidades eclipsan las de todos los demás.

¿A qué digna empresa comprometerás tu inmortalidad?

ALIMENTO

Ahora tienes un vicio: *la esencia de vida, que debes consumir directamente de un ser humano vivo*. Usa una tarea de la fase de descanso para **CAZAR** presas y satisfacer tu vicio. Tacha cuatro sectores de tu reloj de curación cada vez que te alimentes. Esta es la única forma que tienes de curarte. *¿Cómo te alimentas? ¿Qué señal distintiva dejas en tus víctimas?*

ACCIONES INICIALES

● ● ● ●	ACECHAR
● ● ● ●	ARMONIZAR
● ● ● ●	CAZAR
● ● ● ●	INFLUIR
● ● ● ●	MANDAR
● ● ● ●	PELEAR

Añade los valores de acción de tu anterior personaje cuando lo transfieras al libreto del Vampiro. Ninguna acción puede tener más de 4 puntos.

Conservas cualquier capacidad especial **fantasmal** que tuvieras en tu anterior libreto (**MENTE FANTASMAL**, **VOZ FANTASMAL**, etcétera). Cualquier otra capacidad especial se pierde. Empiezas con el primer rasgo de tu nuevo libreto de Vampiro: **NO MUERTO**. Puedes elegir otro rasgo más de Vampiro.

RESTRICCIONES

Añade una **restricción** cada vez que adquieras un nuevo rasgo vampírico (excepto el primero, **NO MUERTO**):

BESTIAL: Tu cuerpo se transforma en una horrible bestia cuando sufras daño físico o abusos de tu vicio. Volverás a tu forma anterior cuando te alimentes sin caer en el abuso.

LETARGO: Debes usar una tarea de la fase de descanso para recuperarte en un lugar oscuro y silencioso o sufrir 3 puntos de estrés.

REPULSIÓN: Los amuletos contra espíritus te mantienen a raya (sufres 2 puntos de estrés para resistir la repulsión).

VEDADO: No puedes entrar en una residencia privada sin permiso del propietario.

VINCULADO: Tu espíritu debe permanecer en este cuerpo o será destruido.

RASGOS DE LOS VAMPIROS

NO MUERTO

Eres un espíritu que anima un cuerpo no muerto. Tu **TRAUMA** está al máximo. Elige cuatro trastornos traumáticos que reflejen tu naturaleza vampírica. Los ataques arcanos son eficaces contra ti. No morirás si sufres un daño o **TRAUMA** mortal, pero tu espíritu de no muerto se verá superado. Recibe el daño de nivel 3 «Incapacitado» hasta que te alimentes lo suficiente como para recuperarte. Si sufres daño arcano mientras estés en este estado serás destruido por completo. Tienes más casillas de PX (mejoras más lentamente) y pasas a tener 12 casillas de estrés, en lugar de 9.

*Puedes **esforzarte** para realizar una acción y alimentarte cuando sufras un daño mortal y quedes incapacitado. No podrás realizar acciones si también estás al límite de estrés y deberás confiar en un aliado o sirviente para alimentarte.*

ASTUCIA SINIESTRA

Elige una de estas opciones durante la fase de descanso: *Conseguir una tarea adicional o añadir +1d a todas las tareas de la fase de descanso.*

PODER TERRIBLE

Puedes sufrir **1 punto de estrés** para realizar una hazaña de fuerza o velocidad sobrehumana (correr más rápido que un carruaje, romper piedras con las manos desnudas, saltar al techo de un edificio, etcétera). Este esfuerzo extra debe tenerse en cuenta para el efecto.

TALENTO OSCURO

Elige entre **DESTREZA**, **PERSPICACIA** o **VOLUNTAD**; el valor máximo para las acciones bajo ese atributo es 5. Añade también +1d a las **tiradas de resistencia** con el atributo elegido.

UN VACÍO EN EL ECO

Los espíritus no pueden verte ni hacerte daño. Puedes sufrir **2 puntos de estrés** para evitar ser visto por los seres vivos y que no te vean durante unos instantes.

Los espíritus tienen un efecto nulo contra ti. Los espíritus particularmente poderosos o un espíritu preparado para ese propósito gracias a un ritual pueden ser capaces de contrarrestar esta capacidad hasta cierto punto. Este poder cesará si realizas cualquier acción repentina o violenta que llame de nuevo la atención de cualquier ser vivo.

VISTA ARCANA

Puedes sufrir **1 punto de estrés** para percibir más allá de los límites humanos durante varios minutos. «Escuchas» los pensamientos o sentimientos verdaderos de un sujeto, ves en la oscuridad, sientes la presencia de cosas invisibles, intuyes la ubicación de un objeto oculto, etcétera.

MAGNITUD

Las entidades y energías sobrenaturales tienen una gran variedad de efectos y niveles de poder. La escala de **magnitud** es una ayuda para que el DJ pueda determinar estas fuerzas de forma coherente (consulta la tabla maestra de magnitud de la página siguiente). La magnitud mide el nivel de calidad de un fantasma, de un demonio o de diferentes aspectos de una fuerza arcana: su área, escala, duración, alcance y fuerza. Usa la escala de magnitud siempre que necesites evaluar una entidad o poder, es una guía para compararlo con los diferentes ejemplos de la tabla.

Puedes usar la magnitud o poder de una entidad como una reserva de dados para una **tirada de fortuna** que determine el efecto, por si este no es obvio o seguro.

*Un demonio marino envía una ola para aplastar el muelle del canal donde los PJ están amarrando su embarcación. ¿Qué daños se producen en el barco y la banda? Obviamente va a ser malo para ellos, pero ¿se hunden poco a poco o naufragan y se hunden de repente? El DJ hace una tirada de fortuna usando 6d (la magnitud del demonio). Si saca 1-3, la ola tiene poco efecto (para ser tan grande), provocando la anegación del barco y su lento hundimiento. Si saca 4-5, la ola tiene un efecto reducido, inundando completamente el barco y arrojando a algunos personajes y su carga por la borda. Si saca un 6, el efecto de la ola es completo, hundiendo de inmediato al barco y arrastrando con él a la banda y la carga. Si el éxito es **CRÍTICO**, el barco se hunde y tanto la banda como la carga quedan gravemente dañadas por los escombros y la fuerza aplastante de la ola.*

Puedes sumar niveles de magnitud para describir una combinación de efectos o centrarte en una característica clave para evaluar la magnitud, ignorando otros elementos incluso si están en la escala. No siempre tienen que sumarse.

En el ejemplo anterior, el demonio generó una fuerza de magnitud 6 y el DJ incluyó su área de efecto sin coste adicional como parte del poder. A su juicio, una gran ola que impacta en un muelle debería afectar a los barcos y las tripulaciones presentes.

En otra sesión, un Susurro quiere llevar a cabo un ritual que desatará un huracán en todo el distrito. El DJ le dice que es un efecto muy significativo, así que suma dos niveles de magnitud juntos: fuerza 6 y alcance 5. ¡El Susurro sufrirá 11 puntos de estrés para crear un poder tan devastador! El DJ ofrece un acuerdo: el ritual necesitará unas horas para completarse, por lo que el coste de estrés se reducirá a 8, pero algunas personas en el área afectada podrán darse cuenta de lo que ocurre y huir antes de que llegue la tormenta.

La tabla de magnitud se proporciona como herramienta para que el DJ pueda evaluar y tomar decisiones. No pretende ser una restricción rígida o una fórmula matemática para reemplazar estas decisiones. Usa los niveles como una guía para establecer la magnitud que te parezca apropiada.

Esta tabla también se puede utilizar como guía para el **nivel de calidad** cuando un PJ **adquiera un activo** o fabrique un producto **alquímico** o un **artilugio**. Consulta «Fabricación» en la página 224.

ÁREA/ESCALA

0	1	2	3	4	5	6
Un armario	Habitación pequeña	Habitación grande	Varias habitaciones	Un edificio pequeño	Un edificio grande	Un barrio
1 o 2 personas	Pandilla pequeña (3-6)	Pandilla mediana (12)	Pandilla grande (20)	Pandilla enorme (40)	Pandilla gigantesca (80)	Pandilla colosal (160)

DURACIÓN/ALCANCE

0	1	2	3	4	5	6
Unos instantes	Unos pocos minutos	Una hora	Unas pocas horas	Un día	Varios días	Una semana
Al lado	Unos doce pasos	A tiro de piedra	Calle abajo	Varias manzanas	Todo el distrito	Toda la ciudad

NIVEL Y CALIDAD/FUERZA

0	1	2	3	4	5	6
Pobre	Normal	Bueno	Excelente	Superior	Impecable	Legendario
Débil	Moderado	Fuerte	Importante	Poderoso	Abrumador	Devastador

EJEMPLOS DE CALIDAD

6	<i>Una mansión, un barco grande, esencias raras o artefactos arcanos, demonio poderoso</i>
5	<i>Una gran casa adosada, un barco pequeño, ropa hecha a medida, barrera de rayos</i>
4	<i>Un vehículo de lujo, un adosado, demonio típico o fantasma poderoso</i>
3	<i>Un carruaje, bote, fusil militar, ropa de moda, casa pequeña</i>
2	<i>Una pistola, ropa respetable, habitación privada alquilada, fantasma típico</i>
1	<i>Una espada de combate, ropa ordinaria, piso compartido, comida o drogas baratas</i>
0	<i>Un cuchillo oxidado, ropa gastada y hecha jirones, choza raquítica en la calle</i>

EJEMPLOS DE FUERZA

6	<i>Viento huracanado, lava fundida, maremoto, torbellino eléctrico</i>
5	<i>Cañón de un barco, tormenta eléctrica, fuego enorme, rayo</i>
4	<i>Un caballo de carga, fragua ardiente, bomba, remolino, electrocución</i>
3	<i>Un golpe aplastante, viento asombroso, granada, fuego abrasador, onda eléctrica</i>
2	<i>Un golpe poderoso, viento aullador, marca ardiente</i>
1	<i>Un golpe sólido, viento constante, antorcha, descarga eléctrica</i>
0	<i>Un empujón firme, una llama de vela, brisa, pequeña chispa</i>

RITUALES

Un ritual es un arte olvidado de una hechicería anterior al cataclismo. A diferencia de las técnicas arcanas modernas, que utilizan la aplicación científica de energías electroplasmáticas, los rituales dependen de extraños poderes y entidades ocultas para completar sus efectos. Llevar a cabo un ritual es entrar en contacto con estas fuerzas abisales y suplicarles que hagan tu voluntad. Es una práctica no exenta de riesgos considerables.

ENCONTRAR UNA FUENTE RITUAL

Un PJ con la capacidad especial **RITUAL** comienza el juego habiendo aprendido un ritual (responde a las preguntas que encontrarás más abajo para crearlo). Para poder aprender un nuevo ritual, un PJ debe encontrar primero una **fuentes**, la cual puede conseguirse como beneficio de un golpe (por ejemplo, podrías haberte llevado un libro de rituales cuando tu banda robó en el Museo de Antigüedades). También es posible conseguir la fuente como un objetivo de un proyecto a largo plazo, relacionándose con amigos sectarios, estudiando textos antiguos o algún otro método que ideas.

APRENDER UN RITUAL

Una vez has encontrado la fuente para un ritual, puedes emprender un proyecto a largo plazo para aprenderlo. El aprendizaje de la mayoría de los rituales requiere un reloj de ocho sectores. El jugador y el DJ tienen que responder a una serie de preguntas sobre el ritual para definir sus efectos en el juego y lo que se requiere para realizarlo. El jugador debe anotar las respuestas.

PREGUNTAS SOBRE EL RITUAL

1. El DJ pregunta: «¿Qué hace el ritual y cómo es de sobrecogedor?». El jugador responde.
2. El jugador pregunta: «¿Qué debo hacer para realizar el ritual y cuál es su precio?». El DJ responde. Un ritual requiere al menos de una tarea de la fase de descanso para llevarlo a cabo e inflige **estrés** al taumaturgo según su **magnitud**. Si la realización del ritual es peligrosa o problemática, requiere una tirada de acción (por lo general, con **ARMONIZAR**). Un ritual puede suponer costes adicionales, como un sacrificio, un objeto exótico, poner en marcha un reloj de progreso que desemboque en alguna calamidad, etcétera.
3. EL DJ pregunta: «¿Qué nueva creencia o miedo te concita el conocimiento de este ritual y las fuerzas ocultas que hay detrás?». El jugador responde.

EJEMPLO DE RESPUESTAS SOBRE UN RITUAL

Jugador: «El ritual protege a una persona para que los fantasmas de sus víctimas no puedan encontrarla. Es sobrecogedor porque... siempre que la protección esté activa, la persona a veces llora lágrimas de sangre negra».

DJ: «Utiliza una tarea de la fase de descanso para preparar una mezcla de tabaco, humo de sueños y ceniza crematoria de una víctima; el objetivo tiene que fumarla. Tú sufres al menos 3 puntos de estrés cuando realices el ritual, cantidad que se convertirá en tu calidad para una tirada de fortuna cuando un espíritu desafíe el ritual; es posible que quieras sufrir más estrés para hacerlo más potente».

Jugador: «Lo pillo. Mi nuevo miedo es lo que sucederá si los espíritus descubren de dónde viene la protección, ya que dirigirán su venganza hacia mí».

REALIZAR UN RITUAL

Debes poseer la capacidad especial **RITUAL** para poder realizar uno. La realización sigue el método delineado por las respuestas sobre el ritual. La mayoría de los rituales requieren de **una tarea de la fase de descanso** para completarse, aunque el DJ puede dictaminar que se necesiten dos (o más) si son muy poderosos o de gran alcance. Algunos rituales pueden realizarse parcialmente durante la fase de descanso y luego manifestarse más tarde a voluntad completando el último hechizo o acción ritual. En este caso, basta con anotar que el ritual está «preparado» y que puede desencadenarse en cualquier momento.

Cuando realices un ritual, sufre la cantidad de estrés establecida en sus preguntas definitivas según la **magnitud** de las fuerzas ejercidas. El DJ usa la magnitud como una guía para establecer el coste de estrés; no obstante, este puede ser mayor o menor para describir mejor la naturaleza del ritual. Algunos recursos y capacidades especiales reducen aún más el coste de estrés de realizar el ritual, como el recurso **Obelisco antiguo** de la Secta.

Los rituales llevan su tiempo. Usa los ejemplos de duración que aparecen en la tabla de magnitud para reducir el coste en estrés en función del tiempo necesario. En general no menos de una hora.

El DJ **tachará un sector en un reloj de progreso** al realizar un ritual, si lo cree necesario, para avanzar los planes de una entidad o poder arcano o para mostrar que un desenlace oscuro se avecina gradualmente como consecuencia del uso del ritual.

Haz una **tirada de acción** (generalmente con **ARMONIZAR**) si un ritual es peligroso o problemático de realizar para ver si se producen consecuencias desagradables. Si un ritual tiene un efecto incierto, es necesario hacer una **tirada de fortuna** para ver cómo se manifiesta. Un ritual es una tarea de la fase de descanso y, por tanto, se puede aumentar el nivel de resultado de la tirada de fortuna en tantos niveles como **MONEDAS** se gasten; esto representa el coste en materiales rituales caros o exóticos. Si un ritual es a la vez peligroso e incierto, se pueden pedir ambas tiradas al mismo tiempo.

La realización de un ritual es un evento único y no siempre funciona de la misma manera. El DJ o los jugadores pueden decidir repetir la ronda de preguntas para establecerlo de nuevo. Los rituales son una forma de incorporar una amplia variedad de efectos arcanos en el juego, ¡úsalos con precaución! Si las cosas se desmadran, volved a las preguntas para establecer nuevas características sobrecogedoras y el coste; las fuerzas abisales no son juguetes y no pueden considerarse una fuente de energía fiable o segura.

RITUALES DE EJEMPLO

MAPA ESPIRITUAL: Este ritual es un encantamiento que revela la posición de todos los espíritus del distrito sobre un mapa especialmente preparado. Se puede **ESTUDIAR** cada espíritu de forma individual en el mapa para obtener algunos detalles. El taumaturgo sufre 4 puntos de estrés al realizar este ritual (Alcance: todo el distrito; Calidad de la información: buena; Tiempo al que se puede acortar: unas pocas horas). *Otro DJ podría evaluar la magnitud de manera diferente.*

PORTAL A LAS PROFUNDIDADES: Esta antigua canción convoca el poder de los leviantes para abrir una pequeña puerta de entrada al gran Mar del Vacío en algún punto dentro de un radio de pocas manzanas alrededor del lugar donde se realice el ritual. Cualquier cosa sorprendida cerca del portal es arrastrada hacia el abismo por la espantosa fuerza de una corriente de agua fría y negra. El ritual es muy peligroso porque implica un contacto arcano con el poder demoníaco de un leviatán (tirada de acción *desesperada*). El taumaturgo sufre 6 puntos de estrés y tacha uno de los cuatro sectores del reloj «Seducido por la canción del leviatán».

FABRICACIÓN

Un PJ puede **TRASTEAR** materiales especiales durante la fase de descanso para crear productos **alquímicos** extraños, **construir** (o **modificar**) **objetos**, crear **artilugios de tecnología de chispa** o encantar armas o instrumentos **arcanos**. El sistema es similar para cada método, pero con diferentes detalles dependiendo de la naturaleza del proyecto.

INVENTAR

Para inventar la fórmula de un nuevo brebaje alquímico o el plano de un nuevo objeto de diseño propio, es necesario **ESTUDIAR** el mismo en un **proyecto a largo plazo**. Inventar y aprender la mayoría de las fórmulas o diseños nuevos requiere un reloj de ocho sectores. El jugador y el DJ tienen que responder unas preguntas sobre la invención para definir su utilidad y lo que se requiere para crearlo. El jugador debe anotar las respuestas.

PREGUNTAS DE CREACIÓN

1. El DJ pregunta: «¿**De qué tipo de creación se trata y qué hace?**». El jugador responde. Una creación puede ser mundana, alquímica, arcana o de tecnología de chispa. Si un PJ tiene la capacidad especial apropiada (**ALQUIMISTA**, **ARTIFICIERO**, **MÉTODOS EXTRAÑOS**), recibe bonificaciones cuando inventa y fabrica ciertos tipos de creaciones.
2. El jugador pregunta: «¿**Cuál es el nivel de calidad mínimo del objeto?**». El DJ responde con la **magnitud** como guía de los efectos producidos por el objeto.
3. El DJ pregunta: «¿**Qué aspecto exótico, extraño o adverso de esta fórmula o diseño lo convierte en algo oscuro, impensable para su uso común?**». El jugador responde.
4. El jugador pregunta: «¿**Qué inconvenientes tiene este objeto, si es que tiene alguno?**». El DJ responde eligiendo uno o más inconvenientes de la lista o revelando que no hay ninguno.

Un PJ con **ALQUIMISTA**, **ARTIFICIERO** o **MÉTODOS EXTRAÑOS** inventa y aprende una fórmula especial justo cuando adquiera dicha capacidad especial (su aprendizaje no le supone tiempo adicional).

Una vez que hayas inventado una fórmula o diseño, puedes **fabricarlo** utilizando una tarea de la fase de descanso (ver «Fabricación», más abajo). Nadie más puede fabricar la invención, a menos que aprenda tu diseño como un proyecto a largo plazo. Puedes aprender a fabricar una fórmula o diseño creado por otro inventor si lo consigues y completas un proyecto a largo plazo.

Los productos alquímicos más comunes (consulta «Ejemplos de creaciones» en la página 226) y otros objetos ordinarios no requieren el aprendizaje de fórmulas o diseños especiales. Cualquiera puede intentar crearlos usando las instrucciones comunes disponibles.

FABRICACIÓN

Fabricar algo requiere una **tarea de la fase de descanso** y realizar una tirada de **TRASTEAR** que determine el **nivel de calidad** del objeto producido. El nivel de calidad básico es igual al Nivel de la banda, modificado por el resultado de la tirada; consulta los resultados en la página siguiente.

Los resultados se basan en el Nivel de la banda porque este indica la calidad general del espacio de trabajo y los materiales a los que se tiene acceso. *Si haces el trabajo en un **Taller**, se considera que la banda tiene +1 Nivel para esta tirada.*

TIRADA DE FABRICACIÓN

 1d por cada punto en **TRASTEAR**.

 +1 de **calidad**
por cada **MONEDA** gastada.

 +1 de **calidad** si la banda tiene
un **Taller**.

CRÍTICO: Calidad igual a Nivel +2.

6: Calidad igual a Nivel +1.

4/5: Calidad igual al Nivel.

1-3: Calidad igual a Nivel -1.

El DJ establece un nivel **mínimo de calidad** para fabricar el objeto basado en la **magnitud** del efecto que produce. La magnitud se usa como una guía para establecer el nivel de calidad; puede ser mayor o menor para describir mejor la naturaleza del proyecto. Un objeto puede ser fabricado a un nivel de calidad mayor si el jugador quiere intentarlo.

Se puede aumentar el resultado final de la tirada en tantos niveles de calidad como **MONEDAS** se gasten. De esta manera es posible aumentar el nivel de calidad por encima de Nivel +2.

MODIFICAR UN OBJETO

Añadir una característica o función a un objeto es más sencillo que crear uno nuevo, ya que no es necesario inventar una fórmula o diseño especial. Haz una tirada de fabricación para modificar un objeto; la calidad de referencia para modificarlo es igual al Nivel de la banda, como siempre.

- ◆ Una modificación simple y útil requiere una calidad de Nivel +1. *Un fusil que se desmonta en dos secciones para ocultarlo con facilidad.*
- ◆ Una modificación significativa requiere una calidad de Nivel +2. *Fortalecer el cañón y la carga de pólvora para disparar más lejos.*
- ◆ Una modificación arcana, de tecnología de chispa o alquímica requiere una calidad de Nivel +3. *Una daga que puede herir a un demonio. Electrificar el casco de un barco para rechazar abordajes o fantasmas. Un atuendo recubierto de productos químicos para ocultarte de los depredadores de las Tierras de la Muerte.*

Los objetos modificados, como las creaciones especiales, pueden tener **inconvenientes**.

INCONVENIENTES

Las creaciones y las modificaciones pueden presentar uno o más inconvenientes elegidos por el DJ.

- ◆ **COMPLEJO.** Tienes que crearlo en múltiples etapas; el DJ te indicará cuántas. Cada etapa necesita una tarea de la fase de descanso y una tirada de fabricación.
- ◆ **CONSUMIBLE.** Esta creación tiene un número limitado de usos. Todos los productos alquímicos deben tener este inconveniente, generalmente limitados a 1 uso.
- ◆ **EXÓTICO.** Esta creación requiere un objeto o material exótico en su elaboración.
- ◆ **INESTABLE.** El objeto produce un efecto secundario peligroso o problemático para el usuario; el DJ especifica cuál (consulta los ejemplos de creaciones de la página siguiente). Un efecto secundario es una consecuencia, y puede ser resistido.
- ◆ **LLAMATIVO.** Esta creación no pasa desapercibida. Añade +1 de **RIESGO** cuando se use en una operación (no importa el número de veces).
- ◆ **POCO FIABLE.** Haz una tirada de fortuna (usando su calidad) cada vez que uses el objeto para ver qué tal funciona.

EJEMPLOS DE CREACIONES

Las creaciones de la lista incluyen su **nivel de calidad** (por Nivel: I-VI), seguido de un **número de usos** si son **Consumibles** (1-3). Estas creaciones son bien conocidas por los artesanos de Duskwall y no necesitan ser estudiadas antes de producirlas.

*Revka dedica una tarea de la fase de descanso para destilar un lote de polvos asfixiantes. Tira por **TRASTEAR** y saca un 4. El nivel de calidad obtenido es igual al Nivel de la banda, es decir, II. Se gasta 1 **MONEDA** para aumentar su resultado a 6 (Nivel +1), suficiente para tener polvos asfixiantes (III). Fabrica dos dosis del veneno consumible.*

ACEITES (ALQUIMIA)

- ◆ **Aceite de atadura** (III/1): *Fusiona permanentemente dos superficies hasta ser disuelto con alkahest o electroplasma.*
- ◆ **Aceite ígneo** (III/3): *Explota en llamaradas al contacto con el aire.*
- ◆ **Alkahest** (III/1): *Un fluido que detiene los efectos de cualquier otra sustancia química.*

BOMBAS (TECNOLOGÍA DE CHISPA)

Inconveniente (Llamativo).

- ◆ **Bomba de humo** (II/2): *Crea una nube de humo acre que dificulta la respiración e irrita los ojos.*
- ◆ **Bomba grande** (V/1): *Una gran carga explosiva con una mecha larga.*
- ◆ **Granada** (III/2): *Una pequeña carga explosiva con una mecha corta que detona lanzando metralla de metal.*

DROGAS (ALQUIMIA)

Inconveniente (Inestable): Daño n. 1 «Mareo».

- ◆ **Azogue** (IV/1): *Un metal líquido viscoso y tóxico. La mente del usuario se abre más al campo fantasmal. Al usarlo añade +1d a las tiradas de **ARMONIZAR** y sufre el daño de nivel 2 «Atontamiento».*
- ◆ **Chispa** (1/3): *Una medida de electroplasma en bruto mezclado con agua de mar. El usuario se siente fortalecido y emite una tenue energía eléctrica.*
- ◆ **Humo onírico** (1/3): *Una formulación más suave de loto negro. Induce una agradable intoxicación.*

◆ **Loto negro** (I/1): *Una resina similar al alquitrán fabricada con las hojas de la planta epónima. Induce un sopor similar al coma y visiones.*

◆ **Polvos de trance** (1/3): *Un polvo azul brillante que induce un agradable trance hipnótico cuando se inhala.*

◆ **Puntasangre** (1/3): *Induce fiebre, enajenación eufórica, energía desenfrenada.*

POCIONES (ARCANAS)

Inconveniente: Reloj de 4 sectores «Buscado por los Guardianes», 1 marca por uso.

◆ **Esencia de sombra** (III/1): *Una destilación del vacío que crea una nube de oscuridad antinatural.*

◆ **Poción de silencio** (III/1): *Crea un área de silencio total alrededor del frasco roto.*

◆ **Poción de víbora** (IV/1): *La saliva y la sangre del usuario se vuelven altamente tóxicas para otras personas durante unos minutos.*

VENENOS (ALQUIMIA)

Inconveniente (Inestable): Daño n. 1 «Náuseas».

◆ **Ceguera** (III/3): *Un polvo que causa ceguera temporal.*

◆ **Fuego de calavera** (III/1): *Humos tóxicos emitidos por la sangre de leviatán sobrecalentada. Causa migrañas que incapacitan.*

◆ **Paralizante** (IV/1): *Un polvo que causa parálisis temporal.*

◆ **Polvos asfixiantes** (III/2): *Un fino polvo que incapacita a las personas provocándoles una sensación de asfixia.*

*Nota: Los productos alquímicos, las bombas y los artilugios peligrosos están muy regulados en Duskwall. Cada vez que dediques una tarea de la fase de descanso a **adquirir un activo** para hacerte con alguno (en lugar de fabricarlo tú mismo), aumentáis +2 el **RIESGO**.*

EJEMPLOS DE FÓRMULAS ESPECIALES

- ◆ **Aceite de flotar** (III/1, ARCANO): *Contrarresta la gravedad cuando se vierte sobre un objeto, permitiendo que flote en el aire durante una hora.*
- ◆ **Aceite fantasmal** (IV/1, ARCANO): *Un fluido incoloro que, aplicado a un material, le permite penetrar en el campo fantasmal. Muy peligroso cuando se aplica a seres vivos. Inestable.*
- ◆ **Cardiocalma** (IV/1, ALQUIMIA): *Aminorar el ritmo cardíaco durante varios días hasta provocar la muerte. Poco fiable.*
- ◆ **Esencia mental** (VI/1, ARCANO): *Una destilación de los recuerdos de un espíritu que se convierten en los tuyos propios. Puede tener graves efectos secundarios. Exótica. Inestable.*
- ◆ **Esencia onírica** (II/1, ARCANO): *Una destilación de un sueño vivo y lúcido, perfectamente recreado para el usuario. Exótica.*
- ◆ **Esencia vital** (VI/1, ARCANO): *La fuerza vital esencial en forma de vapor. Puede retrasar la muerte durante un corto intervalo de tiempo o (raramente) revivir a los recientemente fallecidos. Inestable (atrae la atención de los no muertos). Poco fiable.*
- ◆ **Poción de videncia** (III/1, ARCANO): *Otorga al usuario la capacidad de ver lo invisible durante varias horas y detectar el peligro antes de que suceda.*
- ◆ **Poción de vitalidad** (III/1, ALQUIMIA): *Acelera el proceso de curación. +4 marcas en el reloj de curación. Exótica.*
- ◆ **Raíz del diablo** (VI/1, ALQUIMIA): *Savia extraída de la raíz del diablo. Su ingesta puede resultar instantáneamente mortal. Poco fiable.*

EJEMPLOS DE ARTILUGIOS Y DISEÑOS ESPECIALES

- ◆ **Azote de fantasmas** (IV, ARCANO): *Una cadena cargada de plasma y conectada a una botella espiritual para atrapar a un espíritu e introducirlo en su interior. Llamativo.*
- ◆ **Bomba de destello** (II/2, TECNOLOGÍA DE CHISPA): *Orbes que detonan con un destello cegador cuando se hacen añicos. Poco fiable.*
- ◆ **Bomba de sal negra** (IV/2, TECNOLOGÍA DE CHISPA): *Impide entrar o salir a los fantasmas en una superficie igual a una habitación pequeña. Inestable.*
- ◆ **Lámpara espiritual** (IV, ARCANO): *Una lámpara electropasmática con un potente haz que puede repeler fantasmas con gran eficacia.*
- ◆ **Lanzacuerdas** (II, TECNOLOGÍA DE CHISPA): *Un lanzador a vapor presurizado de cuerdas para escalada con gancho de agarre. La versión de Nivel III incluye un mecanismo de tracción que puede tirar hacia arriba de una persona.*

- ◆ **Cascarón.** Un cuerpo de tecnología de chispa animado por un espíritu. Muy **complejo**, requiere seis etapas.

Etapla 1: **Chasis interno** (VI): *El esqueleto de metal articulado del cascarón.*

Etapla 2: **Mecanismos propulsores** (VI): *Los engranajes y sistemas internos que permiten el movimiento del cascarón.*

Etapla 3: **Sensorium** (VII, ARCANO): *Un orbe cristalino suspendido en electroplasma, dentro de un armazón de metal, que permite que el cascarón vea y escuche. Requiere un objeto exótico: un orbe espiritual de cristal.*

Etapla 4: **Recipiente para el alma** (VII, ARCANO): *Un dispositivo arcano que alberga el espíritu. Requiere un objeto exótico: un recuerdo de la vida del espíritu.*

Etapla 5: **Carcasa exterior** (V): *El exterior metálico del cascarón.*

Etapla 6: **Característica** (VI): *Una característica maravillosa incorporada al cascarón. Consulta la lista de características en el libreto del Cascarón (página 214). Puede tener inconvenientes.*

EJEMPLO DE FABRICACIÓN

INVENTAR UN LANZALLAMAS

Noggs está harta de perder peleas contra las Hoces, así que decide diseñar un arma que cambie las tornas. La jugadora de Noggs, Jess, le dice al DJ que quiere fabricar un lanzallamas.

Primero Noggs necesitará inventar el diseño. El DJ y Jess empiezan con las preguntas de creación.

1. El DJ pregunta: «¿De qué tipo de creación se trata y qué hace?». Jess responde: «Quiero un lanzallamas portátil, algo al estilo de la Segunda Guerra Mundial, con un tanque de combustible a la espalda y una pistola rociadora para dirigir el fuego».

2. Jess pregunta: «¿Cuál es el nivel de calidad mínimo del objeto?». El DJ responde: «Si tiene que ser capaz de llenar de fuego una habitación... digamos que nivel 6 (dos por el área, tres por la fuerza y uno para el alcance). Es algo avanzado para Duskwall, pero factible».

3. El DJ pregunta: «¿Qué aspecto exótico, extraño o adverso de esta fórmula o diseño lo convierte en algo oscuro, impensable para su uso común?». Jess responde: «Bueno, creo que la dificultad obvia de manejar un combustible inestable bajo presión sin que el arma se convierta en una bomba».

4. Jess pregunta: «¿Qué inconvenientes tiene este objeto, si es que tiene alguno? (Como si no lo supiera...)». El DJ responde: «Hombre, claro, tiene el inconveniente de ser *inestable*. La peligrosa consecuencia será normalmente el «daño colateral», aunque se da la posibilidad de que el tanque explote si sufre daño. Además, creo que tiene el inconveniente de *consumible* para reflejar la necesidad de rellenarlo con combustible. Digamos que el tanque tiene suficiente combustible como para utilizarlo dos veces. Puedes rellenarlo de combustible adquiriendo un activo en la fase de descanso, probablemente a nivel de calidad 2».

Ahora que el diseño está resuelto, Noggs destina algunas tareas de la fase de descanso en un proyecto a largo plazo de ocho sectores para **ESTUDIAR** el diseño y aprender a construirlo.

FABRICAR EL LANZALLAMAS

Una vez que Noggs ha aprendido el diseño, construye el lanzallamas usando una tarea de la fase de descanso. Jess tira por **TRASTEAR** y saca un **6**, que es suficiente para construir un objeto con una calidad igual al Nivel de Noggs +1. Como Noggs es de Nivel 0, el nivel de calidad es 1, es decir, no es suficiente para el nivel de calidad 6 que requiere el lanzallamas.

Noggs tendrá que gastar 5 **MONEDAS** para compensar la diferencia. Es una suma considerable, pero Jess piensa que vale la pena aterrorizar a las Hoces. Noggs gasta el dinero de la cámara acorazada de la banda (con el permiso de sus compañeros) y la nueva arma está lista para funcionar.

CAPÍTULO 9

MODIFICAR EL JUEGO

Después de jugar a **Blades in the Dark** durante un tiempo (o poco, si eres de los que se aburren pronto), comenzarás a pensar en qué cosas le puedes agregar al juego, cómo cambiar elementos o cómo puedes jugar a otra clase de juego usando el sistema de reglas como base para algo nuevo. Estos impulsos se conocen como «diseño de juegos» y con ellos te embarcas en un viaje agitado y gratificante. Este capítulo es un curso intensivo sobre algunos conceptos de diseño de juegos que te pueden ayudar a empezar.

El primer consejo que puedo darte es este: **juega, cambia algo y vuelve a jugar**. Es fácil caer en la trampa de sentarse delante del ordenador a escribir, pensar en todas las cosas del juego, y luego desesperarse y desecharlo todo, volver a empezar o abandonarlo. Combate esa tendencia basando el proceso de diseño en jugar, cambiar algo, jugar de nuevo, cambiar otra cosa, y así sucesivamente. Los elementos que parecían sencillos delante del ordenador se revelarán demasiado complicados en la mesa y viceversa. Los jugadores se aprovecharán de un pequeño detalle que no creías importante y crecerá hasta convertirse en algo sorprendente. Un juego de rol no se aprecia sobre el papel; tienes que ponerlo en marcha para ver cómo es realmente. Mantén tus esfuerzos de diseño basados en el **juego**, no en un ejercicio solitario de escritura.

Además, **no tienes que hacerlo solo**. Tienes a tu grupo de juego, que te será de gran ayuda, y también una comunidad enorme y vibrante de jugadores en internet a la que le encanta probar cosas nuevas, dar su opinión y apoyar los esfuerzos de diseño, desde pequeños cambios a creaciones completamente nuevas.

Visita bladesinthedark.com (en inglés) si quieres encontrar un montón de cambios para el juego creados por otras personas (tal vez te inspiren) y enlaces que te llevarán a varias comunidades para que puedas hablar con otros jugadores y diseñadores.

AMPLIAR LA PERSPECTIVA

Es posible que quieras crear más capacidades especiales, mejoras o recursos para aumentar la perspectiva que cubre el juego. Aquí tienes los diversos efectos que se proporcionan en el juego base; puedes reutilizarlos para hacer algo nuevo.

CAPACIDADES ESPECIALES

- ◆ El privilegio de hacer algo que la gente normal no puede hacer (como la capacidad de las Máscaras de **COMO MIRAR EN UN ESPEJO**: «Siempre sabes si alguien te está mintiendo») o aplicar una acción de una manera que no se podría normalmente (como la del Susurro de **OCULTISTA**).
- ◆ **+1d a una tirada** en una circunstancia específica.
- ◆ **Efecto +1** en una circunstancia específica.
- ◆ **Esforzarte para activar** un talento especial o un efecto sobrenatural menor.
- ◆ **Sufrir una cantidad variable de estrés para activar** un talento sobrenatural (usa la escala de **magnitud**). Sufre estrés adicional para activar características opcionales (como el **VELO FANTASMAL** del Acechador).
- ◆ Obtener una **protección especial** en una circunstancia específica.
- ◆ Sufrir un **daño reducido** o una penalización menor por daño.

MEJORAS DE LA BANDA

- ◆ El privilegio de hacer algo especial (como el **CAMUFLAJE** de los Contrabandistas).
- ◆ Añadir **+1d a una cohorte** de cierto tipo o en una circunstancia específica.
- ◆ Otorgar **+1 casilla de TRAUMA** o **+1 casilla de estrés** a todos los miembros de la banda.
- ◆ Más capacidad de **carga** sin coste alguno para ciertos objetos.
- ◆ **Nivel +1** en circunstancias específicas.
- ◆ Un añadido a la **guardia** (como el **Sanctasanctórum** de la Secta).

RECURSOS

- ◆ El privilegio de hacer algo especial (como el **Portal antiguo** de la Secta).
- ◆ **+1d a la tirada de implicación** para un tipo de plan o en una circunstancia específica.
- ◆ **+1d a una tarea de la fase de descanso**.
- ◆ **+1d a una tirada de acción** en una ubicación o circunstancia específica.
- ◆ Sufrir **menos RIESGO** después de un golpe.
- ◆ Añadir **escala** o **eficacia** a una cohorte.
- ◆ **MONEDAS extra** de beneficio por ciertos tipos de golpes o generadas por un activo en la fase de descanso (como un **Antro de vicio**).
- ◆ **+1 REP** por golpes.

Consulta «Capacidades avanzadas y privilegios» en la página 234 para ver más ejemplos de cómo ampliar las posibilidades de los PJ.

CAMBIAR LO QUE HAY

Puedes modificar las reglas que ya existen para ajustar el juego en una u otra dirección. Por ejemplo, tal vez quieras que las tiradas de resistencia sean un poco más débiles para que las consecuencias siempre tenga un coste:

RESISTENCIA COSTOSA

Cuando hagas una tirada de resistencia, sufre una cantidad de estrés igual al resultado del dado más bajo.

En esta variante, el rango de coste de estrés en una tirada de resistencia es 1-6, en lugar de 0-5. De esta forma, el ritmo de erosión por estrés es más constante. No puedes tener suerte cuando te resistas y sufrir estrés 0.

O tal vez prefieras que la resistencia sea poco fiable y aún más costosa:

RESISTENCIA INCIERTA

Tira el atributo apropiado cuando resistas una consecuencia. Si sacas un **CRÍTICO**, evitas la consecuencia por completo. Si sacas un **6**, evitas la consecuencia si aceptas sufrir una cantidad de estrés igual a su gravedad o sufrir 1 punto de estrés para reducir la consecuencia en un nivel. Si sacas **4/5**, puedes reducir la consecuencia en un nivel si aceptas sufrir una cantidad de estrés igual a su gravedad. Si sacas **1-3**, no logras resistir la consecuencia, la sufres por completo.

Coste en estrés por gravedad: Menor/daño 1 = 1 estrés. Moderado/daño 2 = 2 estrés. Grave/daño 3 = 3 estrés. Catastrófico/daño mortal = 4 estrés.

En esta variante existe la posibilidad de que no logres resistir la consecuencia; no es algo seguro como en el juego normal. Con *Resistencia incierta*, los PJ se vuelven mucho más normales. Ya no son los atrevidos criminales que pueden salir de cualquier problema cuando lo necesitan.

Y hablando de PJ más normales...

COMIENZOS DIFÍCILES

En lugar de tener todos los **objetos** especiales del libreto cuando crees al personaje, solo cuentas con uno de ellos; elige uno para empezar a jugar. Todos los demás objetos especiales del libreto deben desbloquearse mejorando el **estilo de vida** del personaje. Elige dos objetos especiales cada vez que completes una de las filas de tu **depósito** y mejores tu estilo de vida; tendrás acceso a esos nuevos objetos.

Si quieres que el estilo de vida juegue un papel aún mayor, podrías vincularlo con las mejoras de la banda:

VINCULAR EL NIVEL AL ESTILO DE VIDA

Para que la banda suba al siguiente **Nivel**, se debe completar el contador de **REP** y cada PJ debe tener un nivel de **estilo de vida** igual o mayor que el Nivel al que se va a llegar. No hay ningún coste en **MONEDAS** para la banda.

Si quieres explorar la historia de un tipo diferente de banda de Duskwall, puedes variar el sistema de cobro de beneficios para recompensar comportamientos

diferentes. Por ejemplo, Sean Nittner cambió la forma que tiene una banda de ganar y gastar **MONEDAS** y **REP** para diseñar una banda de justicieros. Sean lo explica así:

Lo primero que tuve claro cuando empecé a hacer un equipo de justicieros fue que no podía recompensarlos con dinero. El dinero es un mal necesario en Doskvol, pero si ese fuera su objetivo principal... Bueno, no serían justicieros.

*John y yo le dimos vueltas a otras posibles recompensas, pero el cambio más simple y lógico de todos era que la recompensa principal por limpiar las calles, proteger a tu familia o denunciar la corrupción en los Azules fuese un valor ya existente (y que de hecho ya era una recompensa): la **REP**.*

*¿Y cómo funciona esto en el juego? Siempre imaginé a los justicieros como el juego al revés, que su **REP** estuviera directamente relacionada con su respuesta a los golpes y las **MONEDAS** estuvieran ligadas a la facción a la que se enfrentarían (hasta los justicieros tienen que comer).*

BENEFICIOS DE LOS JUSTICIEROS

Cada golpe supone 1 **MONEDA** por Nivel del objetivo y una recompensa de **REP** basada en la naturaleza de la operación:

2 REP: Represalia de un pequeño golpe.

4 REP: Detener un pequeño golpe. Proteger a alguien.

6 REP: Represalia de un gran golpe. Vengar a varias personas o salvar a alguien.

8 REP: Interrumpir un gran golpe. Denunciar a funcionarios corruptos. Salvar a muchas personas.

10+ REP: Destruir una facción.

*¿Qué efecto tiene en el juego? Primero, que los justicieros completarán enseguida su reloj de **REP** y probablemente conseguirán enseguida un gran apoyo. También significa que les costará subir de Nivel, ya que no dispondrán de muchas monedas y sus opciones para la fase de descanso serán limitadas. Me gusta la primera parte. Los grupos de justicieros tienden a ser bastante pequeños, por lo que les vendrá bien relajar sus subidas de Nivel. De todas formas, quería que tuvieran la opción de «comprar» su éxito durante la fase de descanso. El problema fue resuelto creando una nueva capacidad especial para la banda:*

PERSONAS DE PALABRA: Podéis gastar **REP** como si fuesen **MONEDAS** en tareas de la fase de descanso. Además, cada miembro de la banda debe adquirir *Obligación* como un segundo vicio.

*Aun así, los Justicieros disfrutan de una potencial abundancia de **REP**. Quería darles una forma especial de aprovechar tanta buena voluntad y hacer que el gasto de **REP** crease más complicaciones. Así que añadí la que probablemente sea mi capacidad de banda favorita:*

FAVORES: Gastad 1 **REP** y describid cómo uno de vuestros contactos se molesta en ayudaros. Todo el mundo en la banda obtiene, para la duración del golpe, un punto más en una acción que domine el contacto.

Es muy poderosa, pero su consecuencia es poner en peligro a un aliado o, al menos, forzar esa amistad. ¡Como hacen los justicieros!

Visita bladesinthedark.com para descargar el PDF de la banda de Justicieros (en inglés) y echar un vistazo a las variantes de reglas de Sean.

DISEÑAR ALGO NUEVO

Puedes crear una regla, añadir una nueva función al juego o resaltar algo que se haya convertido en una característica habitual de las aventuras de tu banda.

PROBLEMAS DE CONFIANZA

Debes **CONFIAR** en el compañero que te está ayudando para beneficiarte de las maniobras de trabajo en equipo (di en qué compañeros de equipo confías después de elegir tu carga para el golpe). Puedes forzar a cualquier personaje que confíe en ti para que realice la maniobra de **proteger** en tu beneficio (y que sufra una consecuencia en tu lugar).

O tal vez quieras llevar el juego a nuevos espacios: una ambientación diferente, una premisa diferente o un enfoque diferente. En *Scum & Villainy* (una adaptación del juego a heroicas aventuras espaciales, por Stras Acimovic y John Le-boeuf-Little), las acciones arriesgadas se recompensan con la regla del **gambito**:

GAMBITOS

Cuando saques un **6** o un **CRÍTICO** en una acción arriesgada, añade 1 punto de gambito a la reserva de gambitos de la banda. Puedes gastar 1 punto de gambito en una tirada de acción para obtener +1d.

Los gambitos refuerzan la naturaleza intrépida de los protagonistas en la narrativa de ciencia ficción aventurera, aprovechando sus éxitos para realizar hazañas increíbles de heroísmo. Con los gambitos, el juego es menos oscuro y los PJ parecen ser héroes de leyenda.

Por el contrario, en *Blades Against Darkness* (una adaptación sobre aventureros que exploran mazmorras, por Dylan Green), la acción es mucho más oscura. Hasta el viaje más simple está plagado de peligros en este mundo infestado de monstruos:

HISTORIA DE UNA IDA Y DE UNA VUELTA

Haz una tirada de fortuna para comprobar cómo de peligroso es el viaje. Coge **1d por cada zona del mapa** que atraveséis. Reduce la cantidad de dados si pasáis por rutas más seguras (usáis un buen guía, hay facciones amigables en la zona, etcétera) o aumentala si cruzáis por rutas más peligrosas (grandes depredadores, sectas del Rey Brujo, facciones enemigas, etcétera).

CRÍTICO: Un peligro golpea sin previo aviso. *El grupo cae en medio de una emboscada, las armas abren fuego. Los zarcillos de un tajobuche aprisionan a la mitad de ellos y los arrastran lejos.*

6: Un peligro golpea, pero hay tiempo para reaccionar. *De repente, un PJ queda atrapado en una telaraña y cubierto de elusivas. Unos bandidos delatan su emboscada por el chasquido de sus armas de fuego. Una patrulla de zorros grises exige un impuesto de «protección».*

4/5: Un peligro protege algo de valor. *Un mago y sus mercenarios están siendo atacados por un grupo de bandidos. Un grupo de simios blancos son vistos rebuscando en un campamento de peregrinos abandonado.*

1-3: No surgen peligros o se gana una pequeña ventaja. *En un puesto de paso aparece una caja con un alijo de provisiones y una nota que dice «coge solo lo que necesites». Un comerciante ofrece una ruta más segura o la herramienta correcta.*

El DJ decide en qué zona tiene lugar el encuentro. Los jugadores llegarán directamente a su destino después de resolver el encuentro.

CAPACIDADES AVANZADAS Y PRIVILEGIOS

Aquí tienes algunos ejemplos de capacidades avanzadas y privilegios que los PJ pueden adquirir a través de los acontecimientos que ocurran en el juego. También puedes crear las tuyas propias para tu campaña de **Blades in the Dark**, centradas en los elementos que son importantes en tu partida. Estas capacidades avanzadas no explican cómo se logran los requisitos para acceder a ellas; eso es algo que se discute y se descubre durante la partida.

ARTES MARCIALES IRUVIANAS CON ESPADA

Podrás estudiar los fundamentos de un arte marcial iruviano con espada cuando alcances el rango de estudiante.

Lograrás el rango de adepto cuando hayas demostrado que dominas los fundamentos de ese estilo. Podrás estudiar sus artes secretas y aprender la maniobra de lucha para adeptos de tu estilo, que no cuenta como una capacidad especial.

Cuando hayas demostrado que dominas las artes secretas del estilo, te convertirás en un maestro. Podrás adquirir la capacidad especial para maestros de tu estilo como una mejora de **veterano**.

ESTILO DE LA ESTRELLA FUGAZ

♦ **[ADEPTO] LUCHA CON FAJÍN:** Usas un fajín especial de seda en combate para entorpecer a tu oponente y forzarle a abrir la guardia. El fajín se asemeja a una bufanda muy larga con pesos en las puntas. Puedes intentar desarmar a tus oponentes o enredarlos para inmovilizar una extremidad o estrangularlos mientras te mantienes fuera del alcance de sus armas. También puedes usar el fajín como equipo de escalada y para anular el daño de las caídas.

♦ **[MAESTRO] LA ESTRELLA FUGAZ:** Los ataques de tu espada incluyen saltos acrobáticos con poderosos mandobles en la caída. Elige uno de estos efectos adicionales cuando ataques de esta manera, se ejecutará sea cual sea el resultado de la acción: *la protección del contrario queda destruida; el arma del contrario queda destruida; el contrario es derribado; el contrario es forzado a retroceder fuera del alcance de la espada.*

ESTILO DE LA LUNA CRECIENTE

♦ **[ADEPTO] DAGA LUNAR:** Combates con una mortal daga curvada en la otra mano para contrarrestar los movimientos de tu oponente o para lanzar una ráfaga salvaje de mandobles con ambas armas. Siempre puedes decidir si luchas ferozmente con daga y espada, aumentando el nivel de cualquier daño infligido por cualquiera de los dos combatientes, o luchar a la defensiva para reducir el nivel de cualquier daño infligido por cualquiera de los dos.

♦ **[MAESTRO] LA LUNA CRECIENTE:** Tus ataques de espada incluyen saltos acrobáticos con poderosos mandobles ascendentes. Elige uno de estos efectos adicionales cuando ataques de esta manera, se ejecutará sea cual sea el resultado de la acción: *la protección del contrario queda destruida; el arma del contrario queda destruida; el contrario es derribado; el contrario es forzado a acercarse dentro del alcance de la espada.*

LOS DIOS OLVIDADOS

Cuando abras tu mente a los zarcillos del pensamiento de un dios olvidado, sufre **1 TRAUMA** y te conviertes en un adepto de su secta. Tendrás acceso a las siguientes capacidades especiales como mejoras de **veterano**:

♦ **EL CIERRE DEL OJO:** Ya no sufres terror ante lo sobrenatural y siempre puedes elegir sufrir **solo 1 punto de estrés**, independientemente del resultado de la tirada, cuando te resistas al daño mental, electroplasmático o espiritual.

- ♦ **VISIÓN DE LA GLORIA:** Puedes extender los zarcillos del pensamiento del dios desde tu propia mente y llevarlos hasta aquellos que te rodean, otorgándoles una visión de su forma sin forma. El acto equivale a un ataque psíquico que te causa **3 puntos de estrés** y tiene un efecto determinado por tu nivel de **TRAUMA**. **1+:** Todo el que pueda verte debe apartar la mirada y retirarse de tu presencia o quedar paralizado de terror. **2+:** Además de lo anterior, infliges el daño de nivel 2 «Temor sin forma» a todo el que pueda verte. **3+:** Igual que lo anterior, pero en lugar del daño de nivel 2, infliges el daño de nivel 3 «Catatonia». **4+:** Además de lo anterior, puedes centrarte en una persona que pueda verte e infligir el daño psíquico mortal «Mente devastada».

Cuando sufras el cuarto **TRAUMA**, tu mente estará preparada y ascenderás a maestro de la secta de tu dios olvidado. Podrás convocar una breve manifestación de tu dios en el mundo físico y promulgar su voluntad, todo a costa de sufrir 6 puntos de estrés. Podrás continuar jugando con tu personaje en lugar de retirarlo, pero con las siguientes restricciones:

- ♦ Ahora solo puedes curar el estrés cumpliendo la voluntad de tu dios olvidado. Tu vicio pasa a ser *Servidumbre*.
- ♦ La próxima vez que sufras un **TRAUMA** (el quinto), te transformarás en un avatar del dios, perdiendo tu mente y tu voluntad cuando los zarcillos del pensamiento de la divinidad se manifiesten completamente dentro de ti. Retira al personaje y entrégalo a su oscuro destino.

EL CAMINO DE LOS ECOS

Podrás asistir a los rituales secretos de la secta cuando alcances el rango de iniciado. Te convertirás en adepto cuando hayas hecho los sacrificios apropiados a la secta, cuando domines los preceptos de los rituales secretos y hayas ofrecido tu lealtad absoluta al Camino. Cuando seas adepto podrás asistir a los rituales prohibidos del pozo espiritual en las Tierras de la Muerte y adquirir la siguiente capacidad especial como una mejora de **veterano**:

- ♦ **VÍNCULO ESPIRITUAL:** La muerte o la posesión fantasmal de tu cuerpo físico liberarán tu espíritu de inmediato. Puedes aparecer en cualquier pozo espiritual que hayas visitado anteriormente. Cambia al libreto de **Fantasma** y elige una de sus mejoras.

UNIDO A UN DEMONIO

Si estás unido a un demonio a través de un ritual arcano y satisfaces sus oscuros deseos, podrás darle órdenes sin que este pueda negarse. Si los deseos del demonio no son correctamente satisfechos, este podrá urdir en secreto tu destrucción hasta verse libre de la atadura.

También puedes adquirir las siguientes capacidades especiales como mejoras de **veterano**:

- ♦ **AYUDANTE DEMONÍACO:** Un demonio unido a ti se siente obligado a permanecer siempre cerca, velado y escondido dentro de una fuente cercana de su afinidad elemental y listo para aparecer en un instante y servirte. Mientras su deseo oscuro sea satisfecho, el demonio se manifestará para velar por tu protección o para ofrecer su sabiduría o ayuda sin necesidad de una orden específica.
- ♦ **ARTEFACTO DEMONÍACO:** Puedes obligar a un demonio unido a ti a que habite en un artefacto creado por métodos arcanos. Las capacidades del demonio son controladas por el portador, siempre y cuando el deseo oscuro del demonio esté satisfecho.





GUÍA DE LA CIUDAD DE DOSKVOL

LA JOYA OSCURA DE AKOROS

La ciudad de Doskvol fue fundada hace más de mil años como un asentamiento minero de carbón en la fría costa norte de Akoros. Ha soportado el desgarramiento del mundo, el ataque de un titánico leviatán, incendios masivos, una plaga, una guerra civil y legiones de fantasmas enojados. Es una comunidad de supervivientes.

La ciudad está densamente confinada dentro del anillo de inmensas torres de rayos, que la protegen de los sanguinarios fantasmas de las devastadas Tierras de la Muerte del otro lado. Cada metro cuadrado está cubierto de construcciones humanas de diversos tipos, todas amontonadas entre torres amenazantes, señoríos en expansión y adosados unos encima de otros; recorridas por canales y callejones estrechos y tortuosos; conectadas por una telaraña de carreteras, puentes y pasarelas elevadas.

Doskvol es una de las ciudades más importantes del Imperio, ya que de su puerto parten los buques de vapor metálicos de los cazadores de leviatanes. Los cazadores se aventuran a llegar al extremo norte del Mar del Vacío, muy lejos de la tierra, para luchar con los titánicos demonios de las profundidades y extraer su preciosa sangre inmortal, la cual refinan en electroplasma, la fuente de energía de la civilización.

Todas las familias nobles poderosas operan barcos cazadores comandados por vástagos de la línea familiar. Las fortunas del Imperio aumentan y disminuyen al compás de las fortunas y las recompensas de sangre que capturan en el mar. Las personas más astutas y despiadadas de Doskvol saben situarse para sacar el mejor provecho de esta empresa crucial de la que dependen tantos, ya sea como aliados o servidores de la aristocracia, o como depredadores de la rica y corrupta élite privilegiada.

Página anterior: Los canales de Doskvol representan la mayor parte del transporte de bienes y pasajeros de toda la ciudad.

BREVE HISTORIA DE DOSKVOL

AC: Antes del Cataclismo. EI: Era imperial

~160 AC El antiguo reino de Skov funda un asentamiento minero de carbón en el delta del río, que acaba convirtiéndose en una pequeña ciudad portuaria varias generaciones después.

o Durante el cataclismo, los lejanos extremos septentrionales se libran de los peores terremotos y erupciones volcánicas que destrazan la mayor parte de los continentes del sur. La gente del asentamiento minero jura fidelidad eterna al Emperador Inmortal, como casi todos los supervivientes del cataclismo, a cambio de su protección mágica frente a las legiones de espíritus vengativos y otros horrores desatados sobre el mundo. Los asentamientos protegidos rescatan lo que pueden de las ruinas y comienzan el largo proceso de reconstrucción.

~200 EI Algunas de las tecnologías y conocimientos perdidos por el cataclismo empiezan a ser restituidos, gracias sobre todo a las escuelas fundadas por el Emperador Inmortal, provistas de obras eruditas rescatadas de la destrucción. Dorskvol se convierte en el principal punto de entrenamiento de todas las iniciativas náuticas.

223 EI El «gran diluvio» inunda las minas de la floreciente ciudad y mata a cientos de personas. Las minas son abandonadas durante siglos, hasta que el empleo de avanzadas máquinas de vapor permite restaurarlas.

551 EI Los cazadores consiguen extraer y refinar sangre de leviatán por primera vez, descubriendo una fuente de combustible que acabará por alimentar al Imperio.

556 EI El Emperador Inmortal decreta que todas las ciudades del Imperio deben comenzar la construcción de barreras de rayos para reemplazar los menguantes hechizos protectores. Los primeros prototipos de torres de defensa se construyen en Dorskvol, alrededor del distrito que se convertirá en Charterhall.

809 EI Los ciudadanos de Skovlan se manifiestan en contra de la reubicación por parte del Imperio de la mayoría del procesado de sangre tóxica de leviatán a la ciudad industrial de Lockport. Los skovlandeses insisten en que no están sujetos a ningún decreto imperial unilateral, reivindican a su rey testaferro Aldric como soberano legítimo y exigen la retirada de las plantas de procesamiento. El Emperador los ignora, enviando obreros para establecer las nuevas instalaciones bajo la protección del Ejército Imperial. El rey Aldric reúne una fuerza miliciana y comienza la Guerra de la Unidad.

En el transcurso del conflicto, más de dos mil refugiados skovlandeses huyen de su tierra devastada por la guerra hasta el puerto más cercano, Dorskvol.

845 EI La Guerra de la Unidad llega a su fin cuando Skovlan se rinde después del asesinato de la reina Alayne y su esposo.

847 EI El presente.

CULTURAS

Doskvol es una mezcla de muchas culturas y tradiciones que, como ocurre en la mayoría de las ciudades, exhibe una fusión paradójica de relaciones cosmopolitas y enfrentamientos tribales. Más abajo encontrarás una comparación entre las culturas de este mundo de fantasía con las de nuestro mundo, para que tengas una referencia adecuada. No se pretende que sea algo restrictivo o definitivo, sino una síntesis que te ayude a visualizarlas y entenderlas. Durante el juego, parte de tu trabajo consiste en dar vida a estos bocetos a través de personajes específicos, donde cada uno encarna, rechaza, honra o desprecia su cultura de origen según su propia perspectiva y valores.

El legado más común en Duskwall es el akorosiano, cuya gente y culturas se parecen a los diversos grupos humanos de Europa occidental y oriental. Los akorosianos afirman compartir el legado del Emperador Inmortal y basan sus títulos nobiliarios en esta herencia.

Los segundos más comunes son los skovlandeses, indígenas originarios del norte cuya gente y culturas se parecen a las de Escandinavia y el norte de las islas británicas. Muchos refugiados skovlandeses se exiliaron en la ciudad durante la Guerra de la Unidad y ahora constituyen una gran masa de trabajadores, hábiles artesanos y otros oficios de clase obrera. Algunos akorosianos miran con desdén a los skovlandeses por considerarlos traidores al Imperio y los tratan aún peor.

En tercer lugar están los iruvianos, provenientes de un reino poderoso y rico del sur cuyas personas y culturas se parecen a los diversos grupos humanos de Egipto, Persia e India. Los iruvianos reivindican la nobleza a través de un antiguo pacto con el Emperador. Mantienen un influyente consulado en Duskwall y vigilan de cerca su porcentaje de la flota de cazadores leviataneros.

Consulta la página 308 para saber más sobre las tierras de las Islas Quebradas.

LENGUAS

En la ciudad se hablan tres idiomas principales. El más común es el **AKOROSIANO** o «imperial», que se considera la lengua común. Es expresivo, lleno de matices y prolijo, perfecto para la poesía extensa o los documentos legales meticulosos.

El segundo es el **SKOVICO**, la lengua materna de Skovlan, que se encuentra al otro lado del mar. En Duskwall viven muchos skovlandeses cuya forma de hablar, sucinta y directa, se puede escuchar allí donde se encuentran. El antiguo nombre de la ciudad proviene de una antigua palabra skovica, *doškov'ol*, que significa literalmente «la mina de carbón de Skov».

La tercera y más rara es el **HADRATHI**, una antigua lengua que se puede encontrar escrita en viejos libros mohosos pero que todavía la hablan algunas personas, particularmente iruvianas. Mucha gente prefiere sus elaborados y mordaces improperios.

¿DOSKVOL O DUSKWALL?

Como pasa con todas las ciudades antiguas, esta ha recibido muchos nombres, desde la forma original, Doskvol, a la designación náutica imperial, North Hook, o en la moderna jerga akorosiana, Duskwall. Todos los nombres son usados indistintamente por sus ciudadanos, dependiendo de sus antecedentes y preferencias. Los criminales de los bajos fondos la nombran a veces en los sombríos rincones de la ciudad como «la Oscura».

LUCES EN LA OSCURIDAD

El sol se hizo mil pedazos en el cataclismo, sumiendo al mundo en la oscuridad. Los fragmentos restantes arden débilmente en el cielo al amanecer y al crepúsculo, produciendo solo un brillo enfermizo, como las últimas brasas en un fuego moribundo.

Los días se dividen en dos partes, marcadas por las débiles luces al amanecer y al crepúsculo. Las doce horas que siguen al amanecer están numeradas; la primera hora, la segunda hora, la tercera hora, etcétera. Las doce horas después del crepúsculo se nombran generalmente de acuerdo con la costumbre local, y por lo tanto la forma varía entre ciudades (las correspondientes a Duskwall se enumeran en la lista de la derecha; la hora del vino, la hora de la ceniza, etcétera). La mayoría de las ciudades marcan las horas con campanadas públicas.

Si quieres simplificar las cosas para el grupo, puedes referirte a las horas como en un reloj estándar de 12 horas, es decir, «3 a.m.» o «6 p.m.».

Usa los nombres especiales de las horas cuando te apetezca.

La luna se cierne enorme y brillante, creciendo con cada año que pasa, como atraída cada vez más por algún poder terrible. En algunas fases de su tránsito parece multiplicarse en el cielo, en pares y tríos de luces hermanas, como reflejada en los lados de una vasta bóveda cristalina. No se conoce la causa que produce estas hermanas pálidas y sombrías, pero los ocultistas y filósofos naturales discuten una multiplicidad de explicaciones arcanas e hipótesis científicas.

Las estrellas antiguas cuelgan todavía en el cielo negro, aunque sus posiciones giran y cambian a veces según los desconocidos principios del movimiento celestial. Cuando los océanos se volvieron negros como la tinta durante el cataclismo, apareció un nuevo conjunto de constelaciones en las profundidades de los mares, unos millones de pequeños puntitos de luz que lograban divisarse con claridad muy por debajo de las olas. Navegar sobre las aguas de las Islas Quebradas es verse arrojado al vacío: la oscuridad aplastante del cielo negro sobre las aguas negras, estrellas arriba a lo lejos y estrellas abajo a lo lejos. No todos los marineros pueden mantener su cordura.

Doskvol, como todas las grandes ciudades del Imperio, tiene titánicos generadores produciendo constantemente la energía necesaria para las barreras de rayos, así como para las miles de luces electrolasmáticas que iluminan las vías públicas. Los ciudadanos ricos tienen generadores propios y luces eléctricas, pero la mayoría de las personas se conforman con simples velas y linternas en sus casas y tiendas. El humo de generadores, linternas, antorchas, chimeneas y cocinas sofoca el aire y cubre la ciudad de ceniza y hollín.

La oscuridad perpetua convierte a las pequeñas linternas de mano en una herramienta prácticamente obligatoria para la vida cotidiana en la ciudad. La gente común usa sencillas linternas de aceite, mientras que las personas acomodadas emplean pequeñas lámparas electrolasmáticas más avanzadas, que llevan colgadas del cinturón para mantener las manos libres, montadas en lo alto de la empuñadura de un bastón o trasportadas por un sirviente especializado.

En las zonas dedicadas a tratos ilícitos o que tienen mala reputación se impone a veces una política de «prohibición de lámparas» para que los negocios puedan llevarse a cabo en la anónima oscuridad.

HONOR
CANCIÓN
PLATA
HILO
LLAMA
PERLAS
SEDA
VINO
CENIZA
CARBÓN
CADENAS
HUMO



LA ENERGÍA DE DUSKWALL

Extracto de las conferencias de la profesora Schiffrell Alcoria, «Sobre la industrialización y la etérica».

LA MARAVILLA DEL PLASMA

El origen y antecedente del combustible moderno ha sido durante mucho tiempo un tema relegado al difuso folclore y las prácticas ocultistas, mal entendidas por las masas. No es una revelación sorprendente, teniendo en cuenta la superstición desenfadada y la deplorable circunstancia educativa de las clases bajas. Para comprender de verdad el tema es necesario confiar plenamente en los métodos empíricos superiores del filósofo natural moderno.

Ahora sabemos que el combustible conocido como plasma es el destilado líquido de ciertas reacciones energéticas que ocurren a través del éter. La sustancia extrae la esencia de una serie de fuentes potenciales, cada una con sus propias propiedades catalogadas por los experimentos. La diversidad de estos subproductos de la energía vital es destacable, desde el brillante electroplasma cerúleo que se puede ver comúnmente en una batería etérea, hasta el residuo opaco y viscoso que se acumula en los cascos de las naves leviataneras.

El plasma es energía vital comprimida. Cualquier energía se puede aprovechar para realizar un trabajo. La energía del plasma es como cualquier otra, completamente aprovechada por el ingenio y la ciencia humana gracias a la aplicación de técnicas de modulación de frecuencia etérica y trigonométrica.

La calidad de los diversos plasmas que resultan de las dispares técnicas de procesamiento en el uso moderno es a menudo desigual. Arden a ritmos diferentes o con cantidades distintas de «estática» en el interior de lo que el profesor Gallo denomina «campo fantasmal». La estática es, en el mejor de los casos, perturbadora para la psique de los que están cerca y, en el peor de los casos, un peligro general para la seguridad debido a las manifestaciones y emanaciones. A menudo toman la forma de simples «ecos espirituales», pero algunos creen en entidades de naturaleza más oscura que serían la prueba de la existencia de una inteligencia y una voluntad de otro mundo. Llamar a las manifestaciones «demoníacas» perpetúa las fantasías de edades pasadas. Como mujer de ciencia, rechazo esas nociones absurdas.

Afortunadamente, los técnicos de las casas nobles de Duskwall han perfeccionado la destilación del plasma en bruto de la sangre de leviatán para que arda de forma brillante, clara y estable. Por lo tanto, como de todos es sabido, este exquisito plasma es el más apreciado en todo el Imperio para alimentar la comodidad de nuestras luces eléctricas, los trenes que conectan nuestras ciudades y, por supuesto, las grandes torres de rayos que salvaguardan nuestras vidas. El plasma de Duskvol es el fundamento de las glorias del mundo moderno.

ETAPA DE CONDENSACIÓN: COMBUSTIBLE PARA EL PLASMA

La idea fundamental en lo que se refiere al plasma es la siguiente: destilarlo a partir de materiales que ya han condensado la fuerza vital en sí mismos. Tanto si se usa sangre de leviatán, tan llena de vida que incluso separada de su huésped permanece viva, como electroplasma, una fuerza vital tan resistente que sobrevive a la muerte misma, el proceso requiere materiales empapados para ser destilados. Algunas fórmulas toman materiales empapados de otros lugares, por ejemplo, el musgo y la hierba que crecen donde prevalece la muerte, como mataderos y otros lugares semejantes.

Siglos de experimentación proporcionaron las ideas fundamentales en forma alquímica, o envueltas en las risibles supersticiones de la nigromancia o la astrología. La ciencia moderna, basándose en los principios que podían extraerse de esas obras antiguas desafortunadamente tendenciosas, ha desarrollado un proceso industrial, mecánico y de infusión química que puede convertir los materiales tóxicos en combustible.

Probablemente el material más tóxico de todos sea la sangre de leviatán aún viva. Es una sustancia aceitosa, negra e iridiscente que se extrae de los monstruos de las profundidades. Estas criaturas beben el éter y condensan su energía a niveles imposibles de fuerza vital. El intento de resolver el misterio de la sangre vibrante sentó las bases para trabajar con el plasma. Los leviatanes consumen y contaminan la energía vital de su mundo, condensándola al servicio de sus volubles y odiosas voluntades.

La energía electropasmática se forma en la frontera donde una fuerza vital individual experimenta la fricción con el éter. Brilla tenue y vaga, parecida a niebla, reaccionando a las corrientes etéricas y provocando especulaciones fantasiosas en las mentes enfebrecidas de los artistas y los supersticiosos. En tiempos pasados, este residuo se evaporaría en la energía de fondo del mundo al destruirse una fuerza vital. Pero ahora que el éter está en marea alta, por así decirlo, esa energía no se puede dispersar y a veces se condensa para volverse casi palpable. Esta energía residual puede simular a veces la forma y el sentimiento del difunto.

ETAPA DE CONDENSACIÓN: REFINADO

La sangre de leviatán sigue increíblemente viva hasta mucho después de la separación del monstruo, pero remediar su vitalidad está en el corazón del proceso de refinado. Los tanques especiales pueden ser preparados con la aplicación cuidadosa de, y siento decirlo, técnicas de intercambio más bien secretas. Después, la sangre viva se puede insertar y rociar con varias formulaciones químicas que eliminan la vitalidad antinatural contenida. A medida que la sangre aún viva se defiende, esta atrae energías etéricas, concentrándolas aún más mientras el tanque envía los subproductos intensos a un almacenamiento seguro. Con el tiempo, la sangre se contrae y pierde toda coherencia, convirtiéndose en cuero y escoria. Un inconveniente necesario para los centros de procesamiento es la reubicación, debido a los horribles ecos del éter resultantes.

El electroplasma es vulnerable a los métodos de compresión dimensional; así como el vapor de agua se condensa en gotitas de líquido, estas briznas efímeras de energía se transforman en brillante plasma líquido.

En resumen, el plasma es un refinado de vida condensada y destilada extraído de cualquier material saturado de energía vital. Dedicemos un momento a emocionarnos por la eficiencia y la progresión ordenada de la tecnología que permite que la vida continúe sirviendo incluso cuando pasa de una forma tradicional a otra de energía más pura. Miramos hacia un futuro brillante, seguros de saber de que entramos en él con los diversos dispositivos e ingenios necesarios para reutilizar los restos de la vida como base de la industria.



CLIMA, CALENDARIO Y ESTACIONES

Doskvol es fría, lluviosa y ventosa la mayoría de los días. Sus ciudadanos se envuelven en abrigos, bufandas, guantes y sombreros (vestimenta conveniente para un criminal que necesita ocultar las herramientas de su oficio). Al poco de amanecer, y de nuevo en el crepúsculo, la ciudad suele estar cubierta por una espesa niebla que oscurece las luces de la calle y dificulta la visibilidad. Muchas personas suelen descansar en esos momentos, permaneciendo bajo techo con una taza de té para esperar la «hora ciega».

El calendario imperial oficial divide el año en seis meses de sesenta días cada uno (ver la lista a la derecha). Se dice que el Emperador Inmortal los nombró para honrar las tierras y pueblos perdidos durante el cataclismo, pero ya no queda nadie que los recuerde.

Un mes se compone de diez semanas de seis días cada una. Los días de la semana no tienen nombre en el cómputo oficial, simplemente reciben un número («Nos volveremos a ver el día 17»), pero las costumbres regionales nombran a veces algunos días particulares del calendario de acuerdo con un evento o práctica regular. En Doskvol, el primer día de cada semana es el **Día del Mercado**, cuando los comerciantes públicos lanzan una nueva selección de mercancías para toda la semana. Algunos distritos tienen sus propios nombres pintorescos para días de la semana referentes a eventos locales, como el **Día del Hogar** en Pata de Cuervo (los prisioneros suelen ser liberados en el segundo día de la semana), el **Día de la Botadura** en los muelles (el tercer día de la semana se botan barcos nuevos siguiendo antiguas supersticiones), **Réquiem** en Charterhall (las voluntades y los testamentos son tradicionalmente ejecutados el cuarto día de la semana), **Día del Polvo** en Charhollow (el quinto día de la semana, cuando las existencias en las tiendas de comida de los pobres empiezan a escasear), y **Carillón** en Brightstone (el sexto día de la semana, cuando se representan óperas y sinfonías).

El último día de cada mes es la **Marea Lunar**, una fiesta informal basada en una práctica popular que honraba a una olvidada deidad celeste; ahora es solo una excusa para dejar de trabajar y beber. Otras fiestas incluyen **Arkenvorn** (que celebra la institución de los Guardianes Espirituales), **Unísono** (que celebra, o maldice, el final de la Guerra de la Unidad con Skovlan), **Doskvorn** (una celebración de cumpleaños para cualquier persona nacida en Doskvol) y **Gratitud** (que celebra la ascensión del Emperador Inmortal al trono y la salvación de las Islas Quebradas, así como el agradecimiento por otras cosas en la vida).

El norte de Akoros, donde se encuentra Doskvol, experimenta tres estaciones: un helado invierno (durante elisar y mendar), una primavera ventosa y lluviosa (kalivet y suran), y un otoño tormentoso (ulsivet y volnivet). También existe una «temporada de caza», el momento más activo para los leviatanes en el mar del norte, que generalmente dura desde el final de suran hasta el inicio de volnivet. Los barcos leviataneros realizan el 80 % de sus capturas durante esta época del año.

MENDAR
KALIVET
SURAN
ULSIVET
VOLNIVET
ELISAR

Página anterior: La construcción vertical de Doskvol; cada morada está adosada sobre otra.

¿QUÉ SE PUEDE COMER EN DUSKWALL?

Extracto de *Puertos del Mar de Tinta*, una guía de viaje de Evan Shandlay.

Como es de esperar, la tarta de anguila y champiñones domina la mayor parte de la comida barata de la ciudad portuaria de Duskwall. Las anguilas son famosas por su resistencia a algunas de las fétidas contaminaciones de los canales y el mar, y son fáciles de atrapar. Su consistencia no es fabulosa y el cocinero incauto corre el riesgo de perder un dedo por un mordisco del malhumorado animal, pero tienen mucha carne y hay muchas maneras de prepararlas.

LA GENTE COMÚN

Por todas partes hay jardines de hongos, desde la plantación oculta en un armario de un apartamento golpeado por la pobreza, hasta la estancia cultivada de un rico aristócrata. En un tercio de las esquinas de Duskwall hay niños de la calle que venden «despojos» para alimentar hongos, aunque en varias tiendas especializadas se venden materiales de más calidad. El fertilizante nutritivo no suele oler muy bien; por esa razón están de moda los «jardines en lata» sellables. Normalmente hay ciempiés y otras alimañas que se sienten atraídas por estos jardines, y hay muchos que las atrapan para proporcionar una necesaria variedad a la dieta.

El Ministerio de Darkbloom es una organización benéfica que mantiene jardines de hongos en lugares insperados de toda la ciudad. La mayoría de las panaderías o tiendas de comida tienen un mostrador donde se venden sus productos a bajo precio. Por lo general sus níscales, tallos, ciempiés, larvas, gusanos y carne de rata se venden crudos, pero a veces se utilizan en empanadas, guisos o tartas. Lo que queda suele ser horneado en una «hogaza sorpresa» o arrojado en la olla y luego llevado a los albergues de los sin techo.

Las autoridades de la ciudad recolectan la hierba del canal, el musgo de agua y las algas. Estas se extraen del Mar de Tinta y ciertos canales para proporcionar forraje renovable y alimento para los animales, además de usarse en variedad de cocidos y como harina una vez molidas, ya que es un ingrediente básico para los más desesperados de la ciudad. Los funcionarios de Duskwall tienen estipulado que el Departamento de Vías Navegables los recolecte y se los entregue al Departamento de Transportes, que cuenta con vagones especiales dedicados a trasladar el material entre varios puntos de la ciudad, aunque cualquiera puede llevarse una porción en cualquier momento.

La agricultura de subsistencia es lo más común. Las familias u organizaciones se hacen cargo de un túnel o sótano, lo llenan de tierra y fertilizantes y comparten los productos entre todos ellos. Muchos ciudadanos ricos tienen sus túneles de hongos en régimen de aparcería. Hace casi veinte años se aprobó

una ley que prohíbe la creación de nuevos túneles de hongos, ya que proporcionan a los fugitivos demasados lugares donde esconderse, y desde entonces los túneles restantes son mucho más valiosos.

El tratamiento de la tierra puede ser tan básico como alimentar a los hongos poniendo en la tierra algo que antes estaba vivo o tan complejo como la elaboración de fórmulas con ingredientes fertilizantes para obtener efectos específicos en los hongos que crecen en el suelo tratado. Estos métodos de cultivo, que van desde el sentido común a los secretos de familia, son muy variados y en su mayoría legales.

Las ingeniosas técnicas de fermentación alquímica pueden usar una gran variedad de materiales de bajo coste y transformarlos en bebidas alcohólicas. Los brebajes de hongos no son muy buenos, pero dañan la función cerebral lo suficiente como para olvidar el día y pasar un buen rato. Más o menos.

LA CLASE MEDIA ACOMODADA

Si no estás desesperado, las opciones se vuelven más tentadoras. En el interior de la cerca de rayos hay modestos campos para producir cantidades significativas de grano durante medio año, cantidad con la que fabricar harina y alcohol en condiciones. El Jardín Hundido es un área de canales represados donde se cultiva arroz. Los presos que realizan servicios públicos caminan por las oscuras aguas atendiendo los arrozales bajo la atenta mirada de los casacas azules. Es inevitable que entren anguilas, que se pescan para su consumo... ¡si logran atraparlas!

Hace algunas décadas se inventó un pequeño laberinto para ratones y ratas, un entorno cerrado con trampas que los capturan automáticamente en épocas concretas. En este lugar es donde comen, se reproducen y corren, proporcionando así una fuente constante de carne, en unidades de tamaño variable, que después puede encontrarse en las casas o en lugares públicos. Entran bolitas de champiñones, sale carne de roedor.

Los barcos pesqueros navegan por las aguas costeras a diario, trayendo consigo redes llenas de peces. La su-

perstición popular cree que los peces son pensamientos perdidos de los leviatanes hechos forma, y muchos son tan feos como para justificar la superchería. Sin embargo, una vez seleccionados, los venenosos son molidos para hacer fertilizantes o tirarlos, y el resto bendicen los platos o cuencos de quienes pueden pagarlos.

Los pollos se crían bien en Duskwall. Se reproducen rápidamente, proporcionando una fuente útil de carne. Las cabras también son populares, tanto por su leche y labores de guardia, como por su carne. Hay algunas personas acomodadas que tienen como pasatiempo conseguir diversas mezclas de queso de cabra y champiñones.

Hay variedades de «vino de níscolo» muy superiores a los brebajes fúngicos. Esta sustancia alcohólica, símbolo de las cosas buenas, es similar al vino y se almacena en botellas de vidrio.

LA ÉLITE ACAUDALADA

Duskwall es un jardín de delicias culinarias para quienes se las pueden permitir. Las redes y otras técnicas de pesca especializadas aportan a la ciudad abundancia de delfines, pulpos, calamares, mejillones y todo tipo de mariscos. La cultura dicta que los *chefs* los preparen para que tengan la misma apariencia que tenían cuando estaban vivos, pero rellenos y rodeados de detalles, aperitivos y dulces suculentos.

No hay celebración familiar que no tenga un plato de pulpo con aperitivos entre los brazos cuidadosamente puestos, el saco de la cabeza relleno y una guarnición de queso de cangrejo, cremoso y suave, en un plato entre los ojos. Otra tradición popular es comer abundante caviar en pequeños zapatos de madera con una cuchara de plata.

ENERGÍA RADIANTE

Lo que diferencia a una dieta rica de la comida común es el uso de energía radiante. Hace siglos, los brillantes alquimistas y nigromantes descubrieron formas de infundir energía electroplasmática en los huertos, creando hermosas obras de arte vivas que brillaban con energía. La práctica se expandió para funcionar con animales, primero peces y luego anguilas, pulpos y otras criaturas marinas. La práctica nunca ha tenido éxito con mamíferos y es dudosa con pájaros.

El resplandor de la energía vital que emana de las criaturas radiantes se empapa de la vida vegetal circundante, que crece más y más rápido como resultado. Los ricos suelen cultivar jardines radiantes no solo por la variedad de plantas hermosas, sino también porque la luz de esas plantas reemplaza la del sol y permite que otras plantas cercanas florezcan y den frutos. La luz es más tenue, pero brilla incesante.

Los críticos del proceso sugieren que los secretos para infundir energía radiante se aprendieron de los leviatanes, y que por lo tanto no son fiables. Sea cual sea el origen de la práctica, se ha generalizado y es comúnmente aceptada.

Hay muchas familias ricas que tienen sus propios secretos para la integración radiante, por lo que hay una gran variedad de técnicas y muchas plantas y animales radiantes diferentes.

La familia Brochalla ha plantado pequeños árboles radiantes en filas con vides, creando un viñedo que de otra forma sería imposible. La familia Nyamaska fue pionera en la técnica de construir un acuario sobre el invernadero, en forma de arco, lleno de peces radiantes para que la luz viviente permitiera cultivar jardines de frutas y verduras frescas dentro de la seguridad de la mansión. Los Durovlins tienen estanques llenos de peces y plantas radiantes; cultivan almejas y mejillones (y sus perlas extrañamente brillantes), así como otros manjares submarinos de las grutas brillantes.

Los aristócratas y los eruditos se ponen poéticos al hablar de cómo la condensación de la energía vital en el electroplasma representa el paso entre la vida y la muerte, la condensación del campo fantasmal en una cosa viva. La comida, de hecho, también es una puerta entre la vida y la muerte. Una cosa debe consumir a otra para vivir, e interrumpir ese ciclo interminable significa la muerte. De esa muerte brotan los hongos vivos y el ciclo comienza de nuevo.

Puedes disfrutar de las plantas y animales radiantes, pero no te los comas. El envenenamiento radiante es algo muy grave. La energía vital que se come una persona tiende a enraizarse en su eco y despertar una voz o personalidad de alguien a quien haya matado, o cuya muerte haya presenciado, o (en el caso de inocentes) atraer la voz fantasmal más cercana. A esto le sigue una guerra civil psíquica y será necesario reclutar a un Susurro para debilitar la voz no deseada y liberar al individuo envenenado para que vuelva a ser el único que ocupe el cuerpo. Suele funcionar, pero a menudo tiene efectos secundarios desagradables.

Las plantas y animales radiantes deben eliminarse incinerándolos, como se haría con un cadáver humano, o de lo contrario su energía electroplasmática causará problemas en el campo fantasmal. Como las plantas y animales radiantes casi nunca se dan en la naturaleza, esta restricción no resulta generalmente un problema.

Ahora ya sabes qué comer la próxima vez que estés en Akoros y llegues hasta el bullicioso puerto de Duskwall. Levanta tu vaso para brindar por el Emperador Inmortal, evita comer cualquier cosa con manchas rojas y todo irá bien.

LEY Y ORDEN

La ley y el orden de Doskvol están presididos por seis instituciones:

- ◆ **EL LORD GOBERNADOR** supervisa los intereses imperiales en Doskvol, hace cumplir los edictos del Emperador Inmortal, está al mando de la guarnición militar imperial y de los buques de guerra en la ciudad y da el voto decisivo en las disposiciones del Consejo Municipal, si es necesario. El Lord Gobernador es nombrado por el Emperador.
- ◆ **EL CONSEJO MUNICIPAL** consta de seis miembros de la nobleza, que redactan y aprueban la legislación, las ordenanzas municipales y las obras públicas, deciden cómo se distribuye el gasto de las arcas de la ciudad y emiten órdenes de impuestos. Cuando un miembro muere o se retira, los escaños del Consejo son designados tradicionalmente mediante votación del propio Consejo.
- ◆ **EL MINISTERIO DE PRESERVACIÓN** gestiona el aprovisionamiento del Imperio, garantizando que los alimentos y suministros son transportados allí donde se necesiten a través de las líneas de tren eléctrico. También supervisa a los Chispas, que diseñan y mantienen las barreras de rayos. Sus miembros son nombrados por el Emperador.
- ◆ **LOS MAGISTRADOS** emiten órdenes, celebran juicios, evalúan pruebas y pronuncian veredictos (no hay jurados). Los magistrados son nombrados por el Consejo Municipal.
- ◆ **LA GUARDIA URBANA**, también conocida como los «casacas azules», patrulla las calles, «favorece el cumplimiento de la ley», captura delincuentes y gestiona la prisión de Ironhook. Los guardias son reclutados por el Comandante de la Guardia, que es nombrado por el Consejo Municipal.
- ◆ **LOS INSPECTORES**, también conocidos como «alguaciles», investigan crímenes y presentan pruebas para emitir órdenes judiciales y celebrar juicios. Los inspectores son nombrados por el Lord Gobernador de la ciudad. A menudo son extranjeros, sin vínculos cercanos dentro de Duskwall.

*Hay otra institución relacionada, los **Guardianes Espirituales**, que sirve directamente al Emperador y no es oficialmente parte del aparato legislativo de Doskvol. Consulta la página 291 para saber más sobre los Guardianes Espirituales.*

Un ciudadano bajo este sistema puede esperar recibir justicia acorde con su estado social y riqueza. Los Inspectores son famosos por ser incorruptibles y mantenerse alejados de la creciente red de sobornos de Doskvol, pero las demás instituciones están compradas y pagadas por los poderes fácticos y raramente (si es que lo hacen alguna vez) muerden la mano que los alimenta. Si eres capturado por los casacas azules o llevado ante un magistrado, casi siempre serán tus bolsillos y tus conexiones políticas quienes decidirán el caso, no la jurisprudencia.

Por lo general, los casacas azules tienen órdenes de hacer cumplir la ley, pero en términos prácticos sirven a las necesidades de los grupos más ricos e influyentes y acosan a los más pobres y menos poderosos, esencialmente operando como otra pandilla callejera que extorsiona a las clases inferiores.

A menudo se dice que todo el mundo es culpable en Duskwall, así que asegúrate de hacerte rico antes de que te atrapen.

Página siguiente: Un casaca azul en su puesto.



LOS BAJOS FONDOS

La poderosa élite de la ciudad se las ingenia para mantener a las clases bajas en su condición de servidumbre y necesidad, para así extraer la plusvalía de sus trabajos y controlarlas en su desesperación.

Pero hay quienes intentan encontrar una forma de salir de las trampas establecidas por el sistema, aquellos que crean su propio destino con las únicas herramientas que les quedan: actividades criminales, violencia y artes oscuras. Estos pocos temerarios de los bajos fondos, etiquetados por la alta sociedad como criminales, villanos y canallas, son perseguidos, encerrados y erradicados antes de que puedan trastornar los juegos amañados del *statu quo*.

A menudo, las facciones de los bajos fondos que logran sobrevivir se convierten en aquello contra lo que luchan. Su poder e influencia las corrompe hasta que no son más que otro agente de control y opresión sobre los débiles y vulnerables, como lo fueron ellas en el pasado.

Y así se perpetúa un ciclo: resistencia violenta a la autoridad, una respuesta violenta y el fin de la violencia, aunque también hay ascensos al poder y a los privilegios, hay salidas de la cuneta para subir al pedestal del señor supremo.

De estos, los más notables son:

- ♦ **LOS INVISIBLES.** Una insidiosa organización criminal con membresía secreta. Dicen las malas lenguas que sus agentes se encuentran dentro de cada institución de Doskvol. Sacan beneficio de los vicios y la extorsión de todas las capas de la sociedad.
- ♦ **LA COLMENA.** Un «gremio de mercaderes», reconocido por el Imperio, que tiene muchos negocios y contratos legales con los que tapa su comercio, mucho más rentable, de contrabando y trata de personas.

El resto de los bajos fondos se encuentra en una constante guerra de desgaste, una competencia feroz entre pandillas desesperadas en la que cada una trata de pasar por encima de sus víctimas para salir de la miseria a rastras. La lucha por la hegemonía se intensifica y hace cambiar constantemente el panorama del poder criminal en cada calle, manzana y distrito. Ahora mismo hay varios conflictos sangrientos en la ciudad que consumen los bajos fondos:

- ♦ En **Pata de Cuervo**, un distrito gobernado por pandillas violentas, el jefe del hampa local ha sido asesinado y la situación en las calles es de guerra total entre los sucesores más probables: **los Cuervos**, **los Renegridos** y **los Fajines Rojos**. Cada facción está reclutando a todos los criminales que puede para así llenar sus filas y tomar el control. Consulta la página 204 para saber más sobre este conflicto.
- ♦ En **Coalridge**, un distrito tomado por fábricas y casas de trabajo, se están uniendo los grupos de obreros y los sirvientes para formar un sindicato desde el que exigir sus derechos. Mientras tanto, los supervisores contratan mercenarios para aplastar la resistencia con demostraciones de violencia, y los predadores oportunistas se lanzan en picado para sacar provecho de ambos bandos.
- ♦ En la **Universidad de Charterhall**, un grupo de malvados estudiantes ha establecido una exitosa operación criminal desde dentro de la facultad, atrayendo la atención de otras pandillas que ahora ven los pasillos de la academia como un objetivo a tomar.

EDUCACIÓN

En Duskwall se encuentran algunos de los mejores educadores del imperio. Si hay un misterio por resolver, una filosofía que explorar o un esquema por diseñar, probablemente en las altas torres de la Academia de Doskvol o en las sofocantes aulas de la Universidad Charterhall haya estudiantes esforzándose para obtener créditos para el curso.

LA ACADEMIA DE DOSKVOL

Conocida principalmente por sus servicios a la Iglesia del Éxtasis de la Carne, el campus de la Academia en Whitecrown está dividido en tres escuelas, todas ellas pilares del saber y que representan el cuerpo, la mente y el alma.

Escuela de Ciencia Imperial

La escuela de magistrados y académicos políticos. Los planes de estudio incluyen derecho, economía, estudios iruvianos, historia de la Unificación y ciencias políticas.

Escuela de Marina

El principal lugar de entrenamiento de los oficiales de los barcos leviataneros y de los oficiales de buques de guerra imperiales. Los planes de estudio incluyen derecho naval, navegación por el Mar del Vacío, diseño y gobierno de barcos, esgrima, atletismo, astronomía, alquimia y matemáticas aplicadas.

Escuela de Estudios Inmortales

Esta universidad comenzó siendo un departamento de teología, pero ahora las clases incluyen historia, filosofía, espectrología, estudios precataclísmicos, música y teatro.

UNIVERSIDAD DE CHARTERHALL

La Universidad de Charterhall es una institución en expansión, diseminada por Charterhall y por todo Doskvol. Los estudiantes se inscriben (a menudo con préstamos patrocinados por comerciantes) para aprender un oficio y obtener membresía y estatus dentro del gremio.

Paraninfo Jayan de Alquimia

Una escuela de comercio para la alquimia estatal y privada que incluye la filtración de agua del vacío, fabricación farmacéutica e investigación de transmutaciones. Las instituciones de la ciudad y las empresas mercantiles son las que compran y venden las admisiones y graduaciones de esta escuela.

Casas de Jurisprudencia

Este conjunto de casas y tabernas, conocidas como el Callejón de los Abogados, están dedicadas a magistrados concretos que enseñan derecho a una pequeña multitud de estudiantes. Es habitual que los abogados compitan entre sí por fondos de subvención y ricos mecenazgos, lo que ha engendrado una amarga rivalidad entre las casas.

Torre Chispas

Una escuela de investigación y desarrollo patrocinada por las facciones rivales de los Chispas y la Fundación. Es un lugar excepcionalmente peligroso debido al uso constante de energía electroplasmática para sus trabajos y por las enormes turbinas ubicadas en la escuela.

Paraninfo Morlan de Filosofía Antinatural

El nexo de unión de las sociedades secretas que surgen de las sectas como el Camino de los Ecos, los Dioses Olvidados y el Éxtasis de la Carne. Mientras llevan a cabo sus propias actividades en secreto, cada una compite por la hegemonía dentro de los pasillos de la academia. Las clases incluyen filosofía espectral, introducción a la metafísica moderna y ética en demonología.

LA CIUDAD EMBRUJADA

Los hornos electropasmáticos del Crematorio Bellweather arden día y noche para deshacerse apropiadamente de todos los cadáveres recuperados por los Guardianes Espirituales. La disolución arcana destruye el espíritu completamente, eliminando su eco del campo fantasmal y neutralizando la amenaza de un fantasma vengativo.

Pero, a pesar de todos los esfuerzos, siguen habiendo fantasmas en Duskwall. Hay veces que no se encuentran los cadáveres a tiempo para destruirlos, lo que permite que el fantasma se libere de su caparazón. Y otras veces, los espíritus son extraídos intencionalmente antes de que lleguen los Guardianes para ser vendidos en el mercado negro o destilados en esencia espiritual.

Los espíritus errantes anhelan lo mismo que todas las cosas muertas: la dulce esencia de la vida. Algunos la buscan persiguiendo lo que perdieron con la muerte, repitiendo sin sentido las mismas acciones banales que hacían en vida, mientras que otros atraen a los incautos con un abrazo frío y devastador. Se dice que los espíritus más antiguos tienen formas aún más siniestras de conseguir lo que desean.

Todos los ciudadanos de Duskwall han tenido al menos un encuentro desgarrador con un espíritu errante, y en algunos casos, muchos más. La mayoría de los encuentros espectrales en la ciudad responden a una de estas cinco categorías:

- ◆ **ECOS:** «Bucles» de comportamiento que quedan capturados en el campo fantasmal y se repiten una y otra vez. No tienen voluntad propia, pero siguen siendo peligrosos debido a la carga eléctrica de sus formas plasmáticas. A veces se manifiestan espontáneamente donde ha tenido lugar un suceso extremadamente violento, no importa que hubiera muertes involucradas.
- ◆ **ESPECTROS:** Espíritus malévolos que buscan poseer a una víctima para drenar su esencia y vengarse de quienes creen que les perjudicaron en vida.
- ◆ **HORRORES:** Entidades electropasmáticas no humanas que viven dentro del campo fantasmal. Es muy raro verlos dentro de la ciudad, pero son comunes en las Tierras de la Muerte, más allá de las barreras de rayos.
- ◆ **POZOS ESPIRITUALES:** Grietas en el velo de la realidad donde los fantasmas y otros seres sobrenaturales se congregan para extraer energía. En la mitología antigua, el lugar del que surgen los demonios.
- ◆ **RECONCILIADOS:** Fantasmas que se han mantenido cuerdos y no anhelan la esencia de la vida o la venganza, como en el caso de los espectros. Los reconciliados son extremadamente raros y algunos espectralólogos piensan que en realidad no existen.

Pero por muy aterradoras y extrañas que sean, estas entidades son una realidad en el mundo oscuro del Imperio. Los ciudadanos siguen a lo suyo entre horrores sobrenaturales diarios, asiendo sus amuletos de protección, murmurando a medias invocaciones a un dios olvidado y recurriendo de inmediato a los servicios de un Susurro profesional si la situación se vuelve insoportable.

Página siguiente: Un encuentro directo con un espíritu vengativo.



DOSKVOL



LUGARES DE INTERÉS

1 EL MAR DEL VACÍO. Los océanos se convirtieron en tinta negra durante el cataclismo. Muy por debajo de la superficie se pueden ver pequeños puntos de luz, dispuestos como constelaciones de estrellas. Solo los capitanes más valientes o desesperados se atreven a navegar más allá de la vista de la tierra, adentrándose en un mar tan negro y oscuro como el cielo que tienen encima. Los fantasmas vengativos que plagan la tierra tienden a evitar el océano abierto, pero hay cosas más terribles merodeando en las profundidades.

2 EL DISTRITO PERDIDO. Esta zona, antes un área rica, quedó devastada por la peste y luego abandonada a las Tierras de la Muerte cuando se construyó la segunda barrera de rayos. Contiene muchos tesoros perdidos para los temerarios que los busquen.

3 PRISIÓN DE IRONHOOK. Una imponente fortaleza de metal donde son encarcelados los peores (o más desafortunados) criminales. Muchos son forzados a trabajar en los campos del sur y en las minas de Dunsloough. Los condenados son enviados a rapiñar en las Tierras de la Muerte.

4 ESTACIÓN DE TREN DE GADDOC. A esta estación llegan diariamente trenes eléctricos con productos y pasajeros de todo el Imperio.

5 ANGUILERAS Y GRANJAS. Las importaciones cubren alrededor de la mitad de las necesidades alimentarias de Doskvol; la otra mitad se recolecta localmente en granjas de anguilas, cavernas de hongos y cultivos nutridos por las maravillosas lámparas de energía radiante.

6 PUERTO ANTIGUO DEL NORTE. Antes del diluvio del siglo II, el delta del río Dosk solo era un pantano poco profundo que rodeaba un asentamiento de extracción de carbón. Los barcos llegaban aquí para atracar y reabastecerse antes de cruzar el mar abierto hacia Skovlan. El puerto quedó obsoleto con la construcción de la segunda barrera de rayos y fue abandonado a las Tierras de la Muerte.

7 LAS TIERRAS DE LA MUERTE. Más allá de las barreras de rayos, el mundo es un páramo de árboles petrificados, cenizas y nubes de miasma asfixiante. Aquí, los fantasmas buscan incesantemente la más mínima chispa de esencia vital para alimentarse.

DISTRITOS

BARROWCLEFT. Residencias y mercados para los agricultores que trabajan en los campos y las anguileras.

BRIGHTSTONE. Las grandes mansiones y tiendas de lujo de la élite adinerada.

CHARHOLLOW. Un distrito lleno de viviendas y casas adosadas.

CHARTERHALL. Las oficinas municipales y el centro de tiendas, artesanos y comercio.

COALRIDGE. Los restos del asentamiento minero original de la colina de Doskvol que actualmente son el hogar de obreros y fábricas industriales.

DUNSLOUGH. Un campo de trabajo para convictos y un gueto de pobres indigentes.

LOS MUELLES. Rudas tabernas, salones de tatuajes, reñideros y almacenes.

NIGHTMARKET. El centro de intercambio de bienes exóticos importados por ferrocarril. Muchos vendedores comercian con productos ilícitos.

PATA DE CUERVO. Un vecindario de calles estrechas y de varios niveles, gobernado por pandillas.

SEIS TORRES. Un distrito que fue rico en su día, pero que ahora se encuentra agotado y deteriorado.

SILKSHORE. El «distrito del farol rojo» y la comunidad de artistas.

WHITECROWN. Las extensas propiedades del Lord Gobernador, el Comandante de Cazadores, el Maestre Guardián y la Academia de Doskvol.

Cada distrito se detalla en las siguientes páginas.





BARROWCLEFT

Barrowcleft es el hogar de los trabajadores y supervisores del Ministerio de Preservación que cultivan las granjas de energía radiante de Doskvol. Es un distrito rural polvoriento con sencillos edificios de madera, de uno o dos pisos, y anchos caminos de tierra para acomodar grandes carros de carga. Los agricultores de Barrowcleft están organizados en clanes familiares muy unidos, orgullosos de su papel vital en el bienestar de la ciudad, y que viven apartados de la «gente de la ciudad» del otro lado del río. Los forasteros que vienen a hacer negocios honestos son bienvenidos, pero se les mira con suspicacia.

LUGARES DE INTERÉS

1 PUENTE BARROW. Uno de los puentes residenciales que existen en la ciudad. Por toda su longitud se agolpan casas, tiendas y puestos comerciales. Las familias de pescadores del río trabajan en chozas de madera destartaladas a lo largo de ambas orillas. Pescan las grandes y peligrosas anguilas salvajes de río que se congregan para alimentarse de la basura que hay cerca de la desembocadura del canal.

2 TORRE DE RAYOS. Las torres de rayos de Doskvol son maravillas de la ingeniería electropasmática, pero requieren atención constante del poderoso gremio de los Chispas. Las torres más grandes superan los sesenta metros y disponen de generadores internos para proporcionar energía a la barrera de rayos que mantiene fuera de la ciudad a los voraces espíritus de las Tierras de la Muerte.

3 MERCADO DE BARROWCLEFT. Este mercado al aire libre proporciona un lu-

gar para que las granjas de energía radiante vendan productos frescos y objetos fabricados con sus cultivos. También hay presentes aquí otros vendedores, incluyendo cerveceros y destiladores, tejedores, tintoreros y criadores de cabras. Los habitantes de Barrowcleft son un grupo duro y muy unido que ha logrado mantener toda influencia criminal alejada de su mercado. Se ha convertido en un lugar famoso por ofrecer la oportunidad de un comercio justo, algo muy inusual en la ciudad.

4 GRANJA DE ENERGÍA RADIANTE. El maravilloso poder de la energía radiante permite que los cultivos crezcan en la oscuridad de Duskwall. La vida de la ciudad depende de estas granjas, así que sus delicadas plantas radiantes y sistemas de riego son cuidados con diligencia por vigilantes de la Guardia especialmente designados.



DETALLES

ESCENAS: Agricultores yendo y viniendo del trabajo. Artesanos elaborando productos sencillos. Comerciantes vendiendo sus productos. Carros cargados de comida para la ciudad. Vigilantes observando los campos desde sus atalayas.

CALLES: Caminos de tierra regulares, zanjas de drenaje. *Black Hill Road, Mill Street, Porter Street.*

EDIFICIOS: Estructuras de madera bajas y anchas. Graneros. Corrales para animales. Molinos de piedra. Señoríos en colinas para los Supervisores. Apartamentos abarrotados, torres y puestos de mercado a lo largo del Puente Barrow.

NOTABLES

JEFE PRICHARD. El Supervisor Jefe de Trabajo para el Ministerio de Preservación en Duskwall. Administra a los trabajadores y las asignaciones de alimentos para los distritos de la ciudad. (*Calculador, Seguro, Tranquilo*)

HESTER VALE. Matriarca de la granja familiar más antigua. La encarnación viva de lo «duro pero justo». (*Orgullosa, Feroz, Desconfiada*)

MARA KEEL. Una antigua contrabandista que se ha ocultado entre los trabajadores agrícolas de Barrowcleft. (*Silenciosa, Reservada, Paciente*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

El mercado de Barrowcleft es uno de los mejores de la ciudad, pero aquí los criminales atraen mucha atención no deseada. Podéis añadir +1d para adquirir un activo aquí, pero también con RIESGO +2.





BRIGHTSTONE

Brightstone es el hogar de muchos de los ciudadanos más ricos e influyentes de Doskvol. Sus calles son amplias y están pavimentadas bajo brillantes luces eléctricas; el agua perfumada de sus canales centellea de limpieza; sus casas están construidas con finos bloques de pálido mármol, maderas ricas e intrincada herrería. Hay parques cultivados gracias a la energía radiante; lujosos restaurantes y cafeterías; joyeros, sastres y otras tiendas de lujo. Los vendedores ambulantes están prohibidos y, en consecuencia, el ambiente es sereno y espacioso, solo salpicado por el ocasional transporte o patrulla de casacas azules.

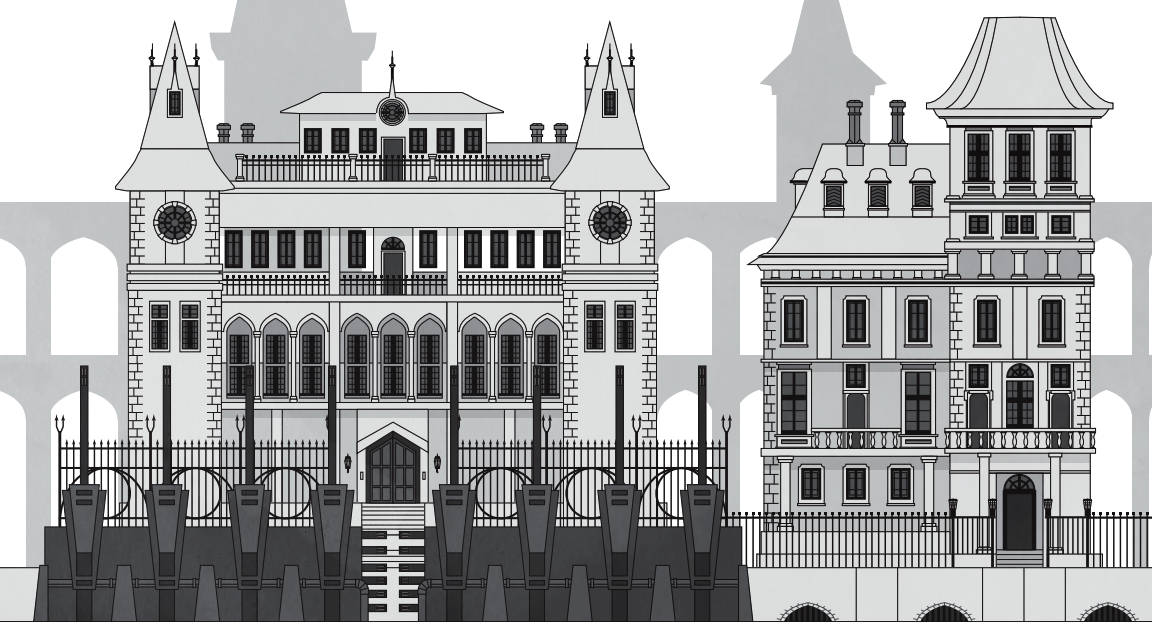
LUGARES DE INTERÉS

1 PARQUE DE LA UNIDAD. Un gran parque, con una fuente y una rotonda en la que descansa un enorme monumento conmemorativo de la victoria imperial en la Guerra de la Unidad (o la Guerra de Independencia de Skovlan, dependiendo de a quién le preguntes).

2 MERCADO DE PLATA. Un mercado organizado al aire libre con vistas al canal de North Hook. Su nombre procede del uso original como mercado principal para los comerciantes de plata. Ahora acoge a vendedores de objetos de lujo de todo tipo, incluyendo exóticas sedas iruvianas, especias de las Islas Daga, tratantes de caballos, tapiceros de carruajes y raras destilaciones alquímicas (incluidas algunas esencias espirituales ilegales para las que la Guardia Urbana hace la vista gorda).

3 EL SANCTORIUM. La catedral principal dedicada a la Iglesia del Éxtasis de la Carne. Es un edificio imponente con contrafuertes y agujas, encargado originalmente por el Emperador durante su última visita a Doskvol hace casi 500 años. Los devotos se reúnen semanalmente para purificarse en los ritos de bautismo y a través de la destrucción ritual de espíritus errantes en electroplasma. Las catacumbas que hay debajo contienen las cenizas de muchos ciudadanos famosos y acaudalados.

4 PUENTE BOWMORE. Esta ciclópea estructura de piedra blanca y metal brillante es, supuestamente, el puente más grande del Imperio. Apartamentos y tiendas de lujo se alinean en toda su longitud desde Brightstone hasta Whitecrown.



DETALLES

ESCENAS: Patrullas de casacas azules de élite con finas armaduras y relucientes armas con bayonetas. Ciudadanos adinerados paseando por parques bien cuidados y acompañados de sirvientes. Carruajes tirados por caballos y el traqueteo ocasional de alguno electoplasmático recorriendo las avenidas.

CALLES: Amplias, limpias, bien iluminadas. *Silvermark Avenue, Goldcrest Avenue, Ruby Street, Sapphire Street.*

EDIFICIOS: Mansiones de piedra blanquecina con barreras de rayos, casas señoriales, lujosas casas adosadas, teatros y restaurantes opulentos, tiendas de lujo.

NOTABLES

LORD STRANGFORD. Opera una de las flotas de leviataneros más grandes, forma parte del Consejo Municipal y es un miembro de alto rango de la orden secreta dentro de la Iglesia del Éxtasis. *(Reservado, Calculador, Arrogante)*

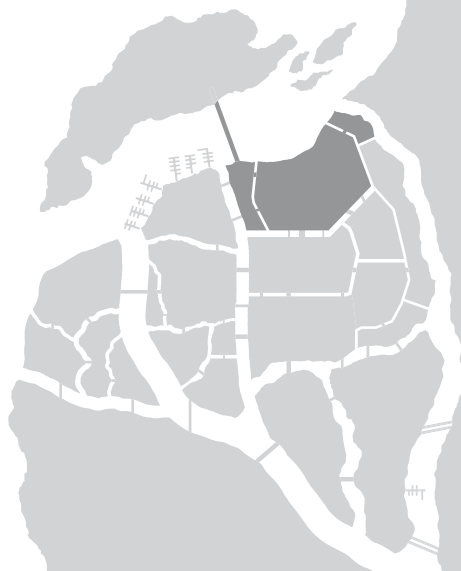
COMANDANTE BOWMORE. Director de la Guardia en Brightstone. La familia de Bowmore financió el Puente Bowmore hace siglos y ahora ocupa muchos puestos de poder. *(Orgullosa, Honrada, Con contactos)*

ROLAN WOTT. Un influyente magistrado que maneja propiedades, dotaciones y casos financieros. Famoso por sus fiestas extravagantes. *(Elegante, Elitista, Astuto)*

RASGOS

Riqueza	● ● ● ●
Protección y Seguridad	● ● ● ●
Influencia criminal	● ● ● ●
Influencia ocultista	● ● ● ●

La mayoría de las tiradas de implicación sufren **-1d** debido a las frecuentes patrullas de casacas azules. A efectos de generar **RIESGO** se considera que las operaciones contra la nobleza de Brightstone son llevadas a cabo en «territorio hostil».





CHARHOLLOW

Este concurrido distrito es el hogar de la mayor parte de la fuerza de trabajo de la ciudad: sirvientes, estibadores, marineros, trabajadores de los corrales y anguileras, cocheros, etcétera. Es barato, ruidoso, angosto y sofocante debido a los hogares y las cañerías de vapor siseantes, pero hay una camaradería familiar entre sus residentes que no encontrarás en ningún otro lugar. La gente de Charhollow es una verdadera comunidad unida por las circunstancias y con lazos de apoyo mutuo y cuidado que contrastan con la despiadada crueldad que constituye el pan nuestro de cada día en el resto de la ciudad.

LUGARES DE INTERÉS

1 LAS SÁBANAS. En este barrio se congregan lavanderas, sastras y costureras, llenando los callejones entre los edificios con los ondulantes tejidos de su oficio. Una asociación secreta de anarquistas de la clase obrera se reúne en este lugar para trazar sus planes de revolución.

2 CASA STRANGFORD. Las grandes propiedades cercadas de la poderosa familia Strangford se encuentran sobre la colina de una isla privada con vistas a Charhollow. Muchos habitantes del distrito trabajan duro en las fábricas y casas de trabajo de Strangford, y casi todos maldicen señalando la casa de la colina en cuanto la vislumbran.

3 MERCADO DE CHARHOLLOW. Un mercado público que ocupa una plaza al aire libre, ofreciendo precios justos y productos decentes a la comunidad local.

4 KELLEN'S. Uno de los *pubs* más antiguos de la ciudad, poseedor de una apabullante selección de cervezas y whisky de Skovlan. Ricos y pobres lo frecuentan para disfrutar de la comida y la música tradicional con sus bebidas, aunque hace poco fue el objetivo de intolerantes enmascarados que provocaron daños en la propiedad y agredieron a algunos clientes al grito de «¡Fuera skovs!» y «¡Marchaos, skovs!».



DETALLES

ESCENAS: Obreros que regresan del trabajo saludando a voces a sus amigos y familias. Grupos de personas que cocinan y comen juntas en fuegos comunales. Niños que corren alocadamente, jugando al escondite y a atrapar el fantasma.

CALLES: Fuertes pendientes cortadas por escaleras de piedra en bruto, callejones sinuosos, tierra y adoquines. *Bridge Road, Canal Street, Hill Street.*

EDIFICIOS: Casas adosadas de una o dos habitaciones, viviendas baratas, apartamentos ruinosos, tabernas viejas y *pubs*.

NOTABLES

HUTTON. Un refugiado skovlandés y antiguo soldado que actualmente lidera un movimiento anarquista revolucionario empeñado en forzar al gobierno a reconocer los derechos de los skovlandeses en el Imperio. (*Valiente, Compasivo, Sabio*)

BRIGGS. El dueño de un puesto en el Mercado de Charhollow, que no es más que la tapadera de la red de rumores, espías y abrecajas que hay en la clase obrera del distrito vendiendo sus servicios a quienes los necesiten. (*Reservado, Taimado, Cauteloso*)

CORBEN. Antiguo militar skovlandés fugado por crímenes contra el imperio. (*Duro, Imprudente*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

*A efectos de generar **RIESGO** se considera que las operaciones contra la ciudadanía de Charhollow son llevadas a cabo en «territorio hostil».*





CHARTERHALL

Charterhall es el lugar donde se erigió, en los días previos al cataclismo, la primera gran construcción de la ciudad. La antigua muralla, sobre la cual se levantó la primera barrera de rayos del Imperio, sigue estando medio en ruinas alrededor del distrito. Esta área alberga actualmente las oficinas municipales del gobierno, incluidos los tribunales, las oficinas de licencias e impuestos, bancos y archivos de registros. Aquí viven los funcionarios de la ciudad y los estudiantes de la Universidad de Charterhall, además de los capitanes de la industria imperial que prefieren residir viendo sus fortunas.

LUGARES DE INTERÉS

- 1 MURALLA DE CHARTER.** A lo largo de las ruinas de las viejas murallas vive una colonia de artistas. Estos estudiantes, bohemios amantes de la música y la escultura, son normalmente patrocinados por algún individuo o familia a cambio de una producción edificante y una maestría de su oficio.
- 2 CREMATARIO BELLWEATHER.** El lugar donde se encuentran las campanas espirituales y la colonia de cuervos rastreadores de muerte. Los cuerpos recuperados por los Guardianes Espirituales son incinerados en electroplasma para destruir sus fantasmas.
- 3 CLERK STREET.** La avenida principal del distrito está cuajada de imponentes estructuras gubernamentales de todo tipo, protegidas tras vallas de hierro y vigiladas por patrullas de los casacas azules en las aceras y caballería imperial en la propia calle.
- 4 PARQUE JAYAN.** El gran alquimista que da nombre a este parque ideó fórmulas para tierras y semillas que podrían producir árboles reales que crecían sin luz solar ni energía radiante. Son terriblemente tóxicos para todos los seres vivos y no se deben tocar, pero todavía crecen, llenos de belleza, más de cien años después.
- 5 UNIVERSIDAD DE CHARTERHALL.** Una docena de edificios han sido convertidos en aulas y dormitorios para los estudiantes de esta institución modesta pero prestigiosa. La enorme Torre Chispas, donde son entrenados los expertos en tecnología de chispa, se cierne sobre el distrito, a menudo vomitando el fuego y el humo de las lecciones prácticas más llamativas.



DETALLES

ESCENAS: Empleados del gobierno y ejecutivos se apresuran por todas partes con valijas abultadas por papeles oficiales. Banqueros ricos pasan trotando en pesados carruajes con guardaespaldas privados vestidos con tintineantes armaduras. Los estudiantes se reúnen en los cafés de las esquinas para discutir sobre la política de Iruvia, los linajes tribales de las Islas Daga y otros asuntos esotéricos.

CALLES: Amplias, limpias, bien iluminadas. *Clerk Street, Jayan Way, Dalmore Avenue, Imperial Avenue.*

EDIFICIOS: Edificios de piedra imponentes con columnas en todas partes y motivos escultóricos clásicos.

NOTABLES

LADY DRAKE. Una magistrada «razonable» en lo que concierne a la delincuencia callejera, siempre y cuando la bolsa del delincuente sea suficiente. (*Flexible, Astuta*)

LORD PENDERYN. Académico jefe del Archivo de los Ecos y autorizado por el Emperador para mantener una colección de fantasmas antiguos atrapados en botellas espirituales. Estos entes son consultados en casos donde el conocimiento del pasado lejano podría beneficiar las operaciones del gobierno imperial. Lord Penderyn consulta a los espíritus de *motu proprio* y ha formado la sociedad rebelde Camino de los Ecos para otras élites y nobles que buscan la comunión con el reino espectral. (*Imprudente, Extraño*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

Los registros de Charterhall pueden ser de interés particular para los delinquentes. Acepta un Pacto con el Diablo para añadir +1d al buscar información aquí a cambio de aumentar el RIESGO en 1 (los casacas azules siempre están buscando a bribones como vosotros).





COALRIDGE

Coalridge es el hogar de la mayoría de los maquinistas, obreros industriales y fábricas de la ciudad. Es un distrito angosto y lleno de densas nubes de humo negro, lluvias de chispas y cenizas ardientes. Las viejas líneas de tren elevadas, que una vez transportaron carbón, llevan ahora equipos pesados y materias primas desde y hacia la estación de Gaddoc, aunque muchas de las vías y vagones antiguos han sido abandonadas y ocupadas por aquellos que los han convertido en casas improvisadas.

LUGARES DE INTERÉS

1 MINA DE COALRIDGE. El lugar del primer asentamiento permanente en el delta del río. Esta mina fue originalmente construida por el antiguo reino de Skov, que la llamó Doskovol (literalmente, «El carbón de Skov»). Todavía funciona, más de mil años después, pero la demanda de carbón se ha reducido drásticamente después de que el Imperio adoptase la energía electroplasmática de forma cada vez más amplia.

2 EL ANTIGUO PATIO FERROVIARIO. Antes de que fuera construida la estación Gaddoc, este patio de ferrocarril industrial era un centro comercial para la ciudad. Hoy en día solo llegan un par de trenes de carga diarios al Antiguo Patio, y mientras, muchos vagones viejos se oxidan en el lugar donde fueron abandonados.

3 LA FUNDICIÓN. La Fundición es un conjunto creciente de enormes complejos industriales. Los crueles capataces garantizan que la mano de obra contratada cumpla con las largas jornadas para mantener al día las exigentes cuotas de producción necesarias para reemplazar y poner a punto los buques leviataneros, así como la demanda de productos que necesitan ser transportados a otras partes del Imperio.

4 BRICKSTON. El área residencial más densamente poblada de Duskwall. Este barrio es un reducido revoltijo de casas de ladrillo de varios pisos, todas adosadas y apiladas unas encima de otras. Muchos de los criminales más duros de los bajos fondos provienen de aquí, de este oscuro laberinto, donde aprendieron duras lecciones de supervivencia y de vida entre bandas.



DETALLES

ESCENAS: Trabajadores cubiertos de hollín soltando materia negra mientras vuelven a casa de las fábricas. Un cargamento pesado descargándose del ferrocarril con una grúa. Niños vagabundos corriendo por la calle. Un jefe de fábrica azotando a un trabajador por una infracción. Okupas cocinando en el motor de carbón de un vagón abandonado.

CALLES: Recorriendo varias alturas, todas llenas de cajas y basura desechada. Vías de ferrocarril elevadas. *Dunvil Way, Black Rock Road, Wright Street, Crane Street, Forge Street.*

EDIFICIOS: Casas altas y estrechas de ladrillos con chimeneas, fábricas revestidas de metal y almacenes, vagones convertidos en viviendas.

NOTABLES

MAESTRO SLANE. Un capataz de fábrica notorio por sus castigos excesivos y crueles. Le han tratado de asesinar muchas veces, pero nunca con éxito. Hay rumores de que es un demonio. (*Frío, Cruel, Sádico*)

BELLE BROGAN. Una obrera skovlandesa que se ha vuelto popular como organizadora sindical. Es solo cuestión de tiempo que un jefe de fábrica intente darle una lección. (*Encantadora, Segura, Audaz*)

HOPPER. Un Susurro drogadicto que recorre los tejados del distrito comportándose de forma extravagante. Hopper afirma que puede ver los «rastros de trenes espirituales» hasta más allá del horizonte. (*Extraño, Visionario*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ● ●

Como las fábricas de Coalridge funcionan todo el día, no hay un momento ideal para llevar a cabo operaciones criminales clandestinas. De todas formas, los capataces no tienen problemas en ser sobornados para «tomarse un descanso» o mirar para otro lado.





DUNSLOUGH

DunsloUGH es un gueto para los pobres indigentes de la ciudad y el lugar donde se encuentra la Prisión de Ironhook y su campo de trabajo. El gueto era originalmente un vecindario para las familias de los prisioneros, pero con los años, la pobreza extrema y la falta de interés lo han ido degradando hasta convertirlo en una ruina empapada. En su interior se desarrolla un ciclo vicioso de crimen impulsado por la desesperación para luego pasar por el arresto, el encarcelamiento y la liberación. Como todo este círculo ocurre en DunsloUGH, Ironhook tiene siempre un suministro inagotable de trabajadores para explotar.

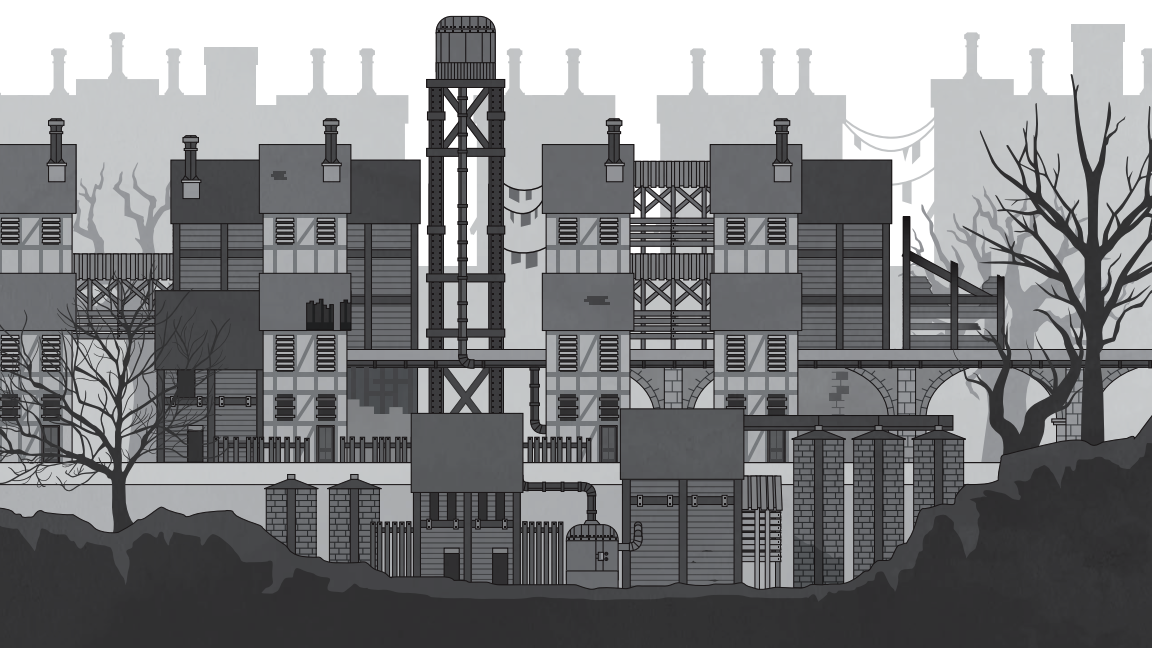
LUGARES DE INTERÉS

1 PRISIÓN DE IRONHOOK. Una imponente fortaleza de metal en la que están encarcelados los peores criminales (o los más desafortunados). Los más pobres se ven obligados a trabajar en el campo de trabajo de Dunvil, mientras que los prisioneros mejor conectados pasan una estancia confortable; hasta puede que continúen dirigiendo sus empresas criminales entre rejas.

2 CAMPO DE TRABAJO DE DUNVIL. Los prisioneros pobres que no pueden permitirse el lujo de sobornar al personal de Ironhook pasan la mayor parte de sus días trabajando duro en el campo de trabajo de Dunvil, cargando minerales preciosos en barcas para la estación de tren y rompiendo las rocas más grandes arrastradas desde la Ciénaga.

3 GUETO DE DUNSLOUGH. Los más desafortunados de la ciudad terminan en DunsloUGH trabajando en la Ciénaga por una miseria que solo llega para comprar su pan de cada día. La ciudad considera que se trata de un espacio de «vertido» para los terrenos de la prisión y no hace nada para mantenerlo.

4 LA CIÉNAGA. Una enorme cantera de lodo, resultado del impacto de un antiguo cuerpo celeste que dejó detrás de sí una variedad de minerales preciosos y joyas incrustadas en la tierra.



DETALLES

ESCENAS: Trabajadores cubiertos de lodo que regresan de la Ciénaga. Familias indigentes que buscan restos a lo largo de la carretera que llega hasta las granjas de Barrowcleft. Guardias de Ironhook aburridos, con los fusiles colgados de sus espaldas, mirando a un capataz que azota a un prisionero del campo de trabajo.

CALLES: Estrechas y en varios niveles, algunas de piedra pero muchas de barro y recubiertas de espeso fango negro. Ninguna calle tiene nombre.

EDIFICIOS: Hileras de casas decrepitas de madera, muchas abandonadas por incendios o derrumbadas por los años. Silos de piedra, maquinaria de vapor ruidosa y cobertizos de metal para equipos de dragado.

NOTABLES

MAESTRO KROCKET. Un desagradable hombre con pinta de espantapájaros de pelo grasiento. Es el dueño de la gruñona manada de letales perros utilizados por Ironhook para rastrear contrabando y los túneles. Sus cuidadores suelen estar por el campo de trabajo y repartidos por Dunsloough, usando su estatus en la prisión para conseguir favores y sobornos. (*Cruel, Codicioso, Despiadado*)

VANDRA. Una carroñera de las Tierras de la Muerte que sobrevivió a seis expediciones y fue indultada. Conoce muy bien el terreno más allá de la barrera, pero pocos pueden entender sus obsesivos murmullos. (*Embrujada, Sabia*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●





LOS MUELLES

Los muelles de Doskvol son antiguos. Se remontan a los días previos al cataclismo, cuando el área era una colonia del antiguo reino de Skov. Hoy en día ya hay una parte del comercio que se lleva a cabo por las nuevas líneas de ferrocarril eléctrico del Imperio, pero los muelles aún bullen con el tráfico de cargueros, barcos de pesca y los prestigiosos buques leviataneros, que proporcionan la materia prima que mantiene el funcionamiento de la ciudad.

LUGARES DE INTERÉS

1 LA COMPAÑÍA NORTH HOOK. Esta gran y antigua hacienda es la sede de la empresa de transporte y exploración naval más antigua del Imperio. La Compañía North Hook tiene una nutrida flota de barcos comerciales, aunque muchos consideran que es una simple fachada del Ministerio de Preservación. Nadie lo sabe a ciencia cierta, ya que los enemigos y rivales de la compañía (por no mencionar a los periodistas excesivamente curiosos) tienden a desaparecer.

2 INK LANE. Esta callejuela serpenteante es el hogar de muchos de los tatuadores de la ciudad y de varios periódicos (ya que comparten el coste de comprar las tintas a granel). Un buen lugar para escuchar chismes y rumores de todo tipo.

3 SALT FORD'S. Un rechoncho edificio de piedra que alberga uno de los más notorios bancos privados de Duskwall. Al estar tan cerca de los muelles, ha tenido que enfrentarse a muchas bandas de marineros borrachos de whisky que decidieron dedicarse al robo, pero los ha derrotado a todos, a veces incluso colgando sus cadáveres de las farolas para disuadir a la siguiente manada de tontos borrachos.

4 EL ZOO. Un campo embarrado rodeado por una cerca y salpicado de jaulas oxidadas con animales, tanques de agua y carteles chillones. Los marineros dejan aquí cualquier criatura curiosa que recogen en sus viajes y el capitán Rye, su extraño propietario, las incorpora en sus exposiciones zoológicas improvisadas.



DETALLES

ESCENAS: Barcos de vapor pequeños y medianos atracados muy juntos, todos empujados por los titánicos barcos leviataneros que están más lejos. Multitudes de marineros y estibadores cantando canciones mientras trabajan. La carga pesada que retumba mientras se aleja en los vagones. Gritos y cristales rotos de una pelea a la salida de una taberna.

CALLES: Calles levantadas sobre los propios muelles, equipadas con grúas y cabrestantes. *North Hook Way, Carter Street, Plume Street, Saltford Street, Ink Lane.*

EDIFICIOS: Almacenes ciclópeos. Pequeñas tabernas, burdeles y salones de tatuajes. Refugios nocturnos para marineros abarrotados.

NOTABLES

JEFE HELKER. Uno de los trabajadores más veteranos de los muelles. Helker tiene mucha influencia, puede que tu carga acabe en el agua si le llevas la contraria... y probablemente tú también. (*Cauteloso, Codicioso*)

TRIS. Una legendaria tatuadora que solo trabaja con aquellos que han visto un leviatán y vivido para contarlo. Hacerse un tatuaje con Tris es un rito de paso para todo el que caza demonios en el Mar del Vacío. (*Artística, Popular, Profunda*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

*A efectos de generar **RIESGO**, se considera que las operaciones contra los buques del puerto son llevadas a cabo en «territorio hostil».*





NIGHTMARKET

Nightmarket, situado cerca de la estación de tren de Gaddoc, es un distrito dominado por el comercio. Este barrio recibe la mayor parte de los productos comercializables a través de los trenes de carga de todo el Imperio, que llevan lo exótico y extraño a Duskwall. Los ciudadanos que viven en Nightmarket constituyen una nueva clase de «élite»: personas acaudaladas que no son de ascendencia noble pero que, no obstante, poseen tierras, estatus y poder sin títulos. El distrito ha sido invadido por nuevas construcciones y casas privadas de lujo que tienen todos los avances modernos para las élites que puedan pagarlas.

LUGARES DE INTERÉS

1 EL VELO. Un lujoso club social conocido por su confidencialidad y política permisiva con respecto a los invitados de origen arcano o inusual. Rolan Volaris, el propietario y anfitrión, es un tycherosi con una manifestación extremadamente inusual de su sangre demoníaca: en lugar de piernas, tiene el cuerpo de una serpiente de cintura para abajo... o eso dice la gente. Volaris aparece rara vez en persona.

2 DUNDRIDGE E HIJOS. La sastrería mejor considerada por mucha gente de todo Duskwall. La familia Dundridge ha proporcionado las mejores ropas y accesorios para los ciudadanos más exigentes durante más de trescientos años. A pesar de su reputación legendaria, los precios de Dundridge son muy razonables.

3 CARRERAS DE PERROS DE VREEN. La carreras de perros especialmente cruzados está actualmente en boga entre la flor y nata de Doskvol. Un estafador de las Islas Daga, que se hacía llamar «Maestro Vreen», estafó una pequeña fortuna a unos inversores crédulos para crear «la pista de carreras de perros más importante del Imperio». Los inversores aún no han visto su parte, pero Vreen les asegura que pronto les lloverá el dinero.

4 EL DIENTE DEL DIABLO. Una taberna conocida por su menú «secreto» de brebajes alquímicos. Los más audaces psiconautas pueden experimentar aquí con todo tipo de sustancias que alteran la consciencia (o el espíritu) y disfrutar de la relativa seguridad del confortable establecimiento de la señora Kember.



DETALLES

ESCENAS: Luces eléctricas que publicitan los puestos del mercado con un gran espectro de colores. Varios acólitos devotos se inclinan en silenciosa oración ante las estatuas de la Reina Nocturna, el dios olvidado adoptado por el distrito. La élite de la ciudad, oculta detrás de máscaras, se escabulle en el subsuelo para disfrutar de placeres extraños en clubes privados.

CALLES: Plataformas y paseos de madera en varios niveles. Parques paisajísticos de árboles petrificados de las Tierras de la Muerte. Avenidas subterráneas de clase alta. *Song Street, String Street, Paper Street, Bell Street.*

EDIFICIOS: Puestos de mercado de madera. Tiendas de piedra y clubes en el subsuelo. Casas adosadas recién construidas para las élites de Nightmarket.

NOTABLES

JIRA. Una traficante de armas de calidad excelente, procedente de las Islas Daga. Muy respetada por muchos matones callejeros de la Oscura. Un «arma de Jira» es un símbolo de estatus al que aspiran muchos. (*Audaz, Resistente*)

LECLURE. Una proveedora de lujos personales (jabones, aceites para el cabello, perfume, sedas finas) que hace pinitos con la adivinación. Algunos dicen que su amante se ahogó y que ahora es un fantasma que le susurra secretos al oído. (*Astuta, Resistente, Autoritaria*)

MORDIS. Un extraño comerciante que oculta su verdadera apariencia debajo de muchas capas de túnicas y capuchas. También vende objetos oculistas y arcanos robados, y no hace preguntas. (*Reservado, Perspicaz, Arcano*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

Nightmarket es el mejor sitio de la ciudad para comerciar con objetos ilícitos y arcanos, pero las esquinas más oscuras también guardan extraños horrores. Puedes añadir +1d para adquirir un activo a costa de 2 puntos de estrés.





PATA DE CUERVO

Pata de Cuervo es una encrucijada que combina muchas cualidades de sus distritos vecinos: los vicios ilegales de Silkshore, el trabajo y el comercio de los Muelles, la pobreza de Charhollow y la arquitectura clásica de Charterhall. El distrito es un mosaico que se mantiene unido, y a la vez amenazado por la desintegración, gracias al mundillo competitivo de pandillas callejeras y las patrullas de casacas azules que reclaman cada avenida y esquina como suyas; una interminable guerra territorial.

LUGARES DE INTERÉS

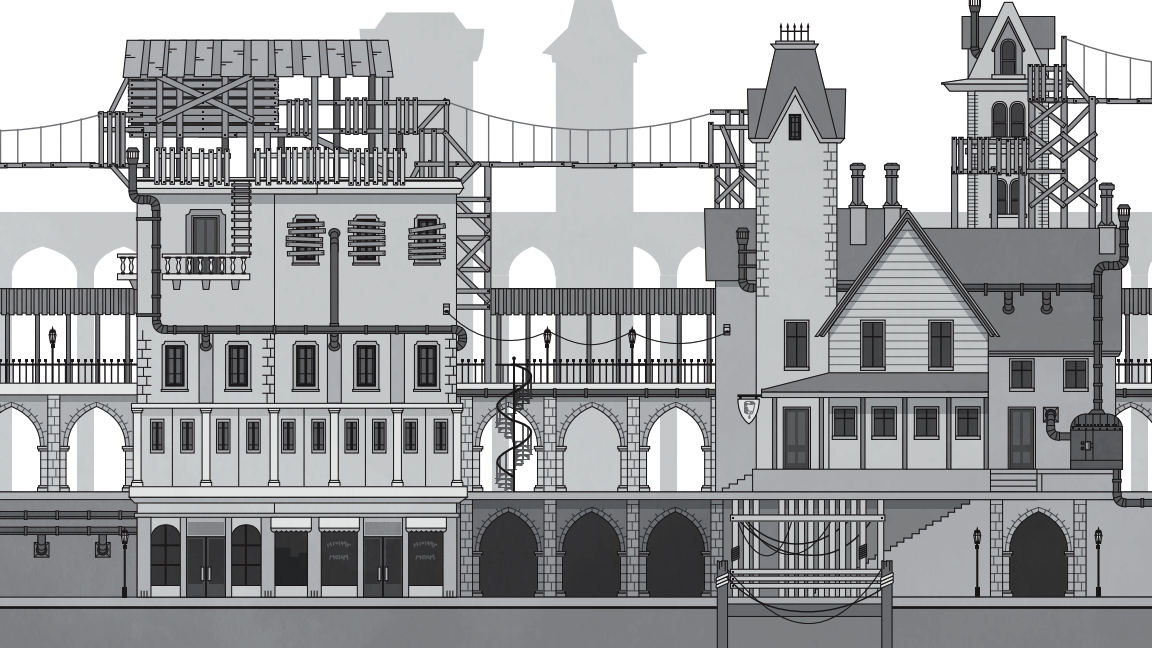
1 EL NIDO DEL CUERVO. Una antigua torre anterior al cataclismo que ha sido un santuario ritual, un laboratorio de astrónomos y un puesto de guardia de los casacas azules. Ahora es el cuartel general de la pandilla principal del distrito, los Cuervos.

2 TANGLETOWN. Hace cientos de años acabó aquí uno de los gigantescos barcos leviataneros, quedando casi hundido en el río. Desde entonces se le ha unido una flotilla de pequeñas embarcaciones, atadas juntas en forma de vecindario flotante. Tangletown es considerado terreno neutral para las pandillas callejeras de Pata de Cuervo y no se permite la violencia en su interior.

3 CASA STRATHMILL. Los niños perdidos y los huérfanos no deseados de Pata de Cuervo pasan inevitablemente por

las salas de la Casa Strathmill. A algunos se les cuida y entrena para trabajar en los muelles o en las casas de trabajo de Coalridge. A otros se les instruye discretamente en las artes de los vigías y corredores que utilizan las pandillas del distrito. A cambio de la pequeña tarifa de la Casa Strathmill, claro.

4 ACADEMIA DE ESGRIMA DE LOS FAJINES ROJOS. Esta gran mansión ha sido convertida en una escuela de entrenamiento para el estilo de lucha iruviano con espada de la Estrella Fugaz. Los Fajines Rojos, una pandilla iruviana que mantiene varios antros de drogas de lujo en el distrito, lo utiliza como cuartel general y tapadera de sus operaciones ilícitas.



DETALLES

ESCENAS: Trabajadores portuarios que entran y salen del trabajo. Pibones ejerciendo su oficio en las esquinas. Un escuadrón de casacas azules suavizando a un tendero para que los soborne. Pandillas rivales lanzándose desafíos a través de los tejados. Un lujoso carruaje que transporta a un noble en busca de productos ilícitos.

CALLES: De varios niveles, estrechas, oscuras y con niebla. *Ash Way, Cinder Street, Rye Street, Candle Street, Hulliver Lane.*

EDIFICIOS: Casas de mala muerte, posadas, casas solariegas convertidas en apartamentos, casas tradicionales de piedra. Herrerías, tabernas, burdeles y carnicerías.

NOTABLES

SARGENTO LOCHLAN. El veterano líder de la brigada de casacas azules del distrito, que responde ante el capitán Dunvil. Lochlan es flexible y razonable. Acepta sobornos y pagos cuando puede. Hace cumplir la ley y da ejemplo cuando es necesario. (*Astuto, Resistente, Autoritario*)

LEWIT, JOL, MYRA, REYF. Alguaciles de los casacas azules que dirigen una red de extorsión.

MARDIN GULL. Propietario y operador del *pub* Cubo Agujereado. Mardin fue líder de los Cuervos hace muchos años (antes que Roric y Lyssa) y ahora disfruta de un cómodo retiro de su vida criminal. (*Encantador, Experimentado, Respetado*)

RASGOS

Riqueza	● ● ● ●
Protección y Seguridad	● ● ● ●
Influencia criminal	● ● ● ●
Influencia ocultista	● ● ● ●

Años de asesinatos han convertido a este distrito en el lugar más maldito de todos, donde fantasmas furiosos anhelan el derramamiento de sangre. Puedes aceptar un Pacto con el Diablo a cambio de +1d para acciones violentas, pero el fantasma atacará a diestro y siniestro.





SEIS TORRES

El antiguo prestigio de este distrito se ha desvanecido a lo largo de los siglos para convertirse en una pálida sombra de lo que alguna vez fue. En su origen, las seis torres que dan nombre a este barrio eran las grandes residencias de las primeras familias nobles de Doskvol. Ahora todas, excepto dos (la Casa Bowmore y la Casa Rowan), han sido vendidas y convertidas en apartamentos baratos o están en ruinas y abandonadas. El distrito parece vacío y embrujado, con muchos edificios antiguos y oscuros por la falta de energía que se extienden por el barrio, amplias calles de piedra agrietadas y abolladas y los fuegos de los okupas crepitando en los descampados.

LUGARES DE INTERÉS

1 CASA ROWAN. Una de las últimas seis torres originales es un edificio antiguo que se asemeja a un castillo sacado de los libros de historia, con su foso, puente levadizo y aspilleras. La poderosa familia Rowan gobierna sus propiedades desde el interior de la fortaleza y rara vez se aventura a salir más allá de la seguridad de sus gruesos muros de piedra.

2 PARQUE MISTSHORE. Este oscuro espacio cubierto por la vegetación domina el ramal oriental del río Dosk y las Tierras de la Muerte de más allá. Las viejas baladas populares cantan que los jóvenes amantes que no podían estar juntos se suicidaban en este parque. Sea cual sea la verdad, el parque está realmente embrujado.

3 MANSIÓN SCURLOCK. La familia Scurlock llegó a Duskwall hace siglos y se convirtió en un gran poder de la ciudad, pero entonces cayó una maldición o calamidad sobre su estirpe. Esta mansión derruida y las enredaderas son todo lo que queda de su fortuna original. Se dice que un joven sobrino o primo todavía reside allí, pero lord Scurlock se ha mudado a moradas más refinadas.

4 LOS BRAZOS DE LA LAGRIMOSA. Este gran edificio, que anteriormente era una ópera, se ha convertido en un comedor para indigentes dirigido por la organización benéfica de la Lagrimosa. Los lugareños usan este punto de referencia como demarcación entre los distritos de Charterhall y Seis Torres.



DETALLES

ESCENAS: Pedazos de basura impulsados por un viento frío atravesando las calles vacías e iluminadas por las pocas luces que aún funcionan y las fogatas de los okupas. Los postigos y las puertas de los edificios abandonados gimen, crujen y golpean en un coro embrujado. Los residentes se apresuran, agachando la cabeza, mientras aprietan contra su pecho un amuleto protector.

CALLES: Amplias avenidas de piedra, agrietadas y rotas, y oscuras por la falta de energía, todas cubiertas de vegetación y descuidadas. *Comber Way, Bowmore Way, Rowan Way, Coleburn Avenue.*

EDIFICIOS: Fincas palaciegas, descuidadas y en ruinas. Grandes señoríos remodelados en apartamentos estrechos y baratos.

NOTABLES

MADRE NARYA. Dirige el hogar de beneficencia de los Brazos de la Lagrimosa. (*Amable, Paciente*)

CHEF ROSELLE. Una de las mejores cocineras de la ciudad, que sigue trabajando en el legendario restaurante Ciruela Dorada. Vale la pena hacer el viaje hasta las calles embrujadas de las Seis Torres. (*Creativa, Reflexiva, Amistosa*)

FLINT. Un traficante de espíritus que hace negocios en una casa solariega abandonada. (*Extraño, Calculador, Suspica*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

La elevada cantidad de edificios vacíos y propiedades abandonadas convierten a este distrito en la ubicación perfecta para una guarida oculta de criminales.





SILKSHORE

Silkshore está atravesado por decenas de estrechos canales. La mejor forma de recorrerlo es en góndola, como hacen la mayoría de los visitantes de este «distrito del farol rojo». Los burdeles, antros de vicio, puestos de comida y tiendas exóticas se sitúan junto al agua, listos para satisfacer los apetitos de su clientela sin hacer preguntas. Silkshore, lugar de indulgencia pública y descortesía privada, atiende todos los placeres imaginables... y algunos que superan los límites de la fantasía.

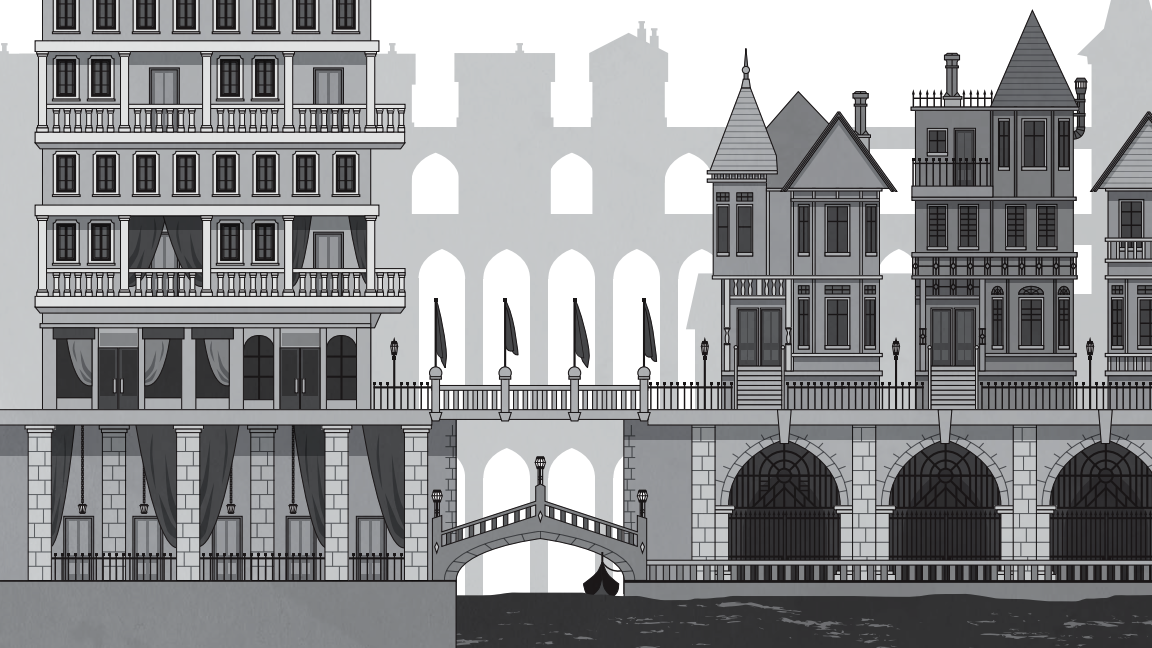
LUGARES DE INTERÉS

1 EL CAMPO DE CHISPAS. Este campo abierto, bajo el resplandor crepitante de una torre de rayos, atrae a multitudes que vienen a ver las acrobacias con las que los acróbatas y artistas circenses desafían la muerte. Entre ellos están los famosos «chispas volantes», que se elevan en cometas tripuladas y adornadas con pedazos de metal para atraer arcos de electricidad de la barrera y realizar su exhibición pirotécnica.

2 EL DESCANSO. La parte norte del distrito es más fácil de navegar en góndola que recorrer en carruaje. Aquí hay, flaqueando las docenas de entradas a los canales, multitud de tiendas y burdeles que anuncian sus mercancías con luces eléctricas de colores y pancartas al viento.

3 FOGCREST. Una cumbre alta y puntiaguda abarrotada de casas aterrazadas en el laberinto de escaleras estrechas que constituyen sus «calles». Una bohemia comunidad de artistas, librepensadores, exploradores psicodélicos y filósofos.

4 PARQUE ANKHAYAT. Este extravagante espacio ajardinado es el área abierta más grande de la ciudad, donde se albergan muchos festivales y eventos públicos durante todo el año. El noble iruviano que le da nombre sufraga una pajarera de halcones y un establo de buenos caballos, y a veces organiza actividades de cetrería para la nobleza.



DETALLES

ESCENAS: Cientos de góndolas se deslizan de un lado para otro en la telaraña de canales, llevando a clientes impacientes hasta la recompensa de las casas de placer y los antros de vicio. Artistas y filósofos discuten sobre epistemología tomando té iruviano en los cafés de la colina de Fogcrest.

CALLES: Las pocas calles que quedan en la superficie pasan cada poco por un puente sobre un pequeño canal. Luces de colores y sedas estampadas cuelgan entre los tejados, señalando diversas indulgencias usando un código complejo para el iniciado. *Greenwater, Highwater, Chimewater, Ringwater, Sweetwater.*

EDIFICIOS: Casas adosadas, altas y angostas, de madera y piedra. Chozas y puestos junto a los canales. En la colina de Fogcrest, estrechas y viejas casas de piedra convertidas ahora en oficinas.

NOTABLES

LEVYRA. Una médium que invita a los clientes a traer fantasmas en botellas para que puedan poseerla y compartir algunas palabras finales antes de ser «liberados»; en realidad, Levyra se los entrega a los Guardianes Espirituales que anden cerca.

HELENE. La elegante y misteriosa propietaria del Casino Ciervo de Plata. La gente dice que habría sido una reina de Severos si hubiera vivido en la antigüedad, antes del Imperio.

MADAME TESSLYN. Dirige el burdel Lámpara Roja, la institución más antigua y respetada de su clase en la ciudad.

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

Puede que les acabes cogiendo el gusto a tus vicios si lo haces en Silkshore. Añade +1d a la tirada la próxima vez que satisfagas tu vicio si estás aquí.





WHITECROWN

Whitecrown se sitúa en la cumbre de la isla que está separada de la ciudad por el canal de North Hook. La fortaleza del Lord Gobernador lo vigila todo desde esta elevada altura, flanqueada por las grandes propiedades de la nobleza más poderosa y el campus excesivamente equipado de la Academia de Doskvol. Whitecrown es todo un mundo en sí mismo, rico y enrarecido. La mayoría de los ciudadanos vive toda su vida en la ciudad y nunca cruzan el puente para llegar a los brillantes capiteles de riqueza y poder que se encuentran aquí.

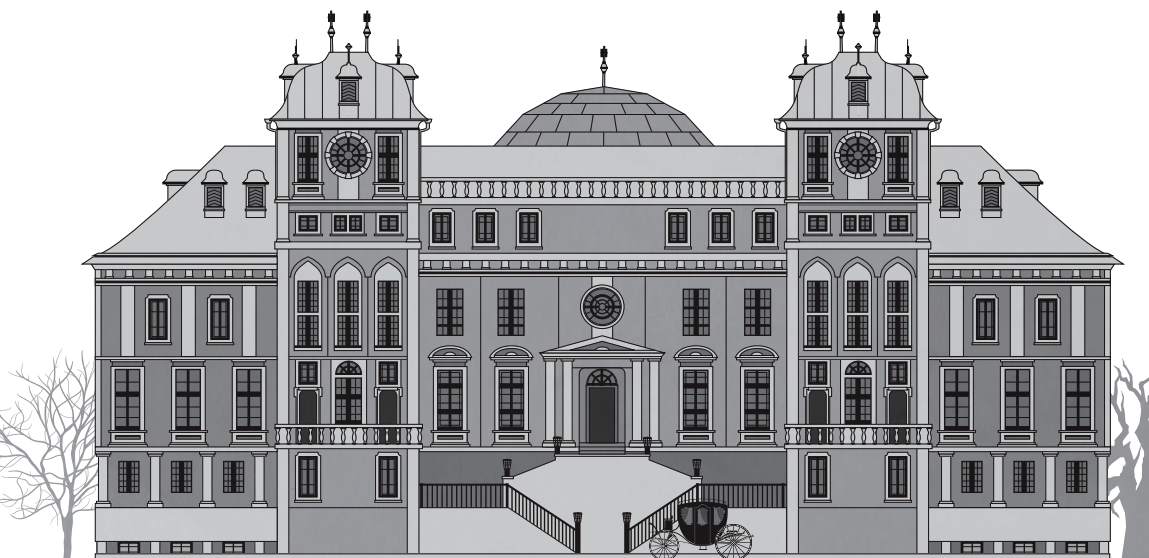
LUGARES DE INTERÉS

1 FORTALEZA DEL LORD GOBERNADOR. El Emperador encargó originalmente esta fortaleza para que sirviera de guarnición a los militares imperiales destinados en North Hook, antes de la invasión de Skovlan. Ahora se alojan aquí el Lord Gobernador, su familia y sus ayudantes.

2 ACADEMIA DE DOSKVOL. La escuela, considerada una de las mejores instituciones de aprendizaje del Imperio, es conocida como el lugar donde se instruyen los capitanes de cazadores de leviatanes y sus oficiales superiores. Los cursos de entrenamiento para nuevos reclutas se llevan a cabo durante todo el año para poder reemplazar las pobres almas perdidas en las cacerías.

3 DOMINIOS DEL MAESTRE GUARDIÁN. Esta gigantesca casa solariega fortificada es el hogar del comandante de los Guardianes Espirituales y su principal instalación de entrenamiento. Se rumorea que algunos espíritus no son destruidos en Bellweather, sino que se traen aquí para algún propósito desconocido.

4 FARO DE NORTH HOOK. Esta antigua estructura se ha convertido en un aparato electroplasmático capaz de funcionar como faro, ya que se ve desde cientos de millas en la oscuridad del Mar del Vacío.



DETALLES

ESCENAS: Desfiles de soldados imperiales por el exterior de la fortaleza, todos montados en sus corceles blindados y con las relucientes lanzas en alto. Equipos de aprendices ejecutan simulacros en un barco leviatanero atracado para su reacondicionamiento. Los fastuosos carruajes y coches electroplasmáticos de los ricachones llevan a sus privilegiados pasajeros hasta sus lujosos destinos.

CALLES: Anchas, de piedra pulida e iluminadas por un aluvión de cálidas luces eléctricas hasta casi parecer luz del día. *Whitescrown Boulevard*, *Swancrest Avenue*.

EDIFICIOS: Fachadas grandes y elegantes; terrazas ajardinadas, balcones y pasarelas elevadas conectando edificios de mármol brillante e incrustaciones de platino y oro.

NOTABLES

MAESTRO HELLEREN. El compositor principal y director del Teatro Spiregarden, principal lugar de representaciones para la élite de la ciudad. (*Sincero, Dramático*)

LADY FREYLA. Considerada por algunos como la mejor sumiller del Imperio. Solo sirve a los más merecedores, en el Tonel del Emperador. (*Erudita, Cultivada, Encantadora*)

RASGOS

Riqueza ● ● ● ●

Protección y Seguridad ● ● ● ●

Influencia criminal ● ● ● ●

Influencia ocultista ● ● ● ●

La mayoría de las tiradas de implicación sufren -2d por las frecuentes patrullas de casacas azules. Las operaciones contra la nobleza de Brightstone son llevadas a cabo en «territorio hostil» a efectos de generar RIESGO.



COSAS QUE SE OYEN EN DUSKWALL

«Dicen que Lyssa lo hizo con sus propias manos. Mirándolo a los ojos con toda su frialdad».

«Si es verdad que atacó a su propio jefe, es una zorra chiflada (escupe)... No quiero quiero cruzarme con ella».

«He oído que el nuevo inspector era capitán en la Caballería Imperial...».

«Supongo que perseguir ladrones en la Oscura es mucho mejor que cargar contra los demonios de las Tierras de la Muerte, ¿no?».

«Yo lo llamo leche roja. Coges veneno de sapo escarlata, lo destilas bien (un método que me susurró un demonio, ¡ja, ja, ja!), lo cortas con un vesch de esencia espiritual fraccionada, los mejores recuerdos de una vida anterior (difícil de conseguir), pero si tienes aunque sea un dram...».

«Sí, sí... ya dije que lord Scurlock ha...».

«Todo lo que la plata pueda comprar; señor, muchacho o dama».

«Ya ves, hay dos tipos de personas en el mundo. Yo, y todos los demás idiotas».

«¿Le quitaste los pantalones a un tío de un puñetazo!».

«Los llevaría un poco sueltos, supongo. También perdió las botas. Luego vino a verme su esposa embarazada. ¿Qué se supone que debería haber hecho?».

«Ahí va otro cuervo. ¡Qué horror!».

«¿Lo qué? ¿Siete en media hora? Bah, tío, esto es Pata de Cuervo. Como que paran por aquí, ¿lo pillas? La noche acaba de empezar».

«... la vi en el espejo».

«Cómo, ¿detrás de él?».

«No, solo su reflejo, en el espejo».

«Maldita sea».

«Tally ha desaparecido del orfanato. Le pregunté a la directora si se lo habían llevado, ¡pero me echó de allí! Estoy desesperado, ¡no puedo dejar a mi hermanito así!».

«A mí me parece un tatuaje normal».

«Qué vaaaaa, ¿ves cómo se retuerce la pinza del cangrejo? La tinta está mezclada con sangre de demonio».

«Claro, y yo soy la Lagrimosa».

«Bueno, ya lo verás cuando se fije en...».

«¿Él te amenazó? ¿Con qué? ¿Con una espada?».

«Oh, no, señor guardián, si hubiera sido así, no le habría llamado. Él... bueno... fue todo muy extraño. Habló con la voz de mi Rickard, señor».

«¿Te amenazó con un truco teatral?».

«¡No fue un truco, señor! ¡Era la voz de Rickard! Y las cosas tan horribles que dijo». (Suspiro) «Eso no es un crimen, señora».

«¡Pero van a hacer siete años que murió Rickard, señor! Nunca llegó de Skovlan. ¿Cómo podría este bribón renegrido tener su voz?».

«Ese miserable, Rowley. Esa... cosa retorcida. Estoy seguro de que la otra noche lo vi rodeado de una maldita horda de heces como él. Y le estaban jurando lealtad, como si fuera el maldito rey de los callejones. Era una burla de una corte, con un trono y todo. Está... reuniendo un ejército, te lo digo yo».

«¿Sabes por qué se deshacen de los cuerpos en los canales después de la medianoche? Allí viven los espíritus de los ahogados. Bueno, "viven", ya sabes... Reclaman todo lo que toca el agua después de que el reloj marque las doce. Todo excepto a esos gondoleros».

«Sí, y supongo que tienes el amuleto perfecto para venderme y mantenerme sano y salvo...».

«¡Qué coincidencia! Da la casualidad de que sí...».

(Cantada como una canción marinera desafinada)

«...empeñé mi granja por un leviatanero
Lo perdí en la tinta

Remando a casa en el caparazón de un dios muerto...».

(Más alto, como esperando que se unan otros)

«¡Vendería mi alma por un trago!».

RUMORES EN LA CALLE

Semanalmente o cuando necesites uno

1	Alguien está tratando de organizar un sindicato para los trabajadores del Canal.	O	El Ministerio de Preservación está tomando el control de los Gondoleros.
2	El Camino de los Ecos compra botellas espirituales habitadas sin hacer preguntas.	O	Un barco cazador leviatanero ha regresado al puerto con la tripulación muerta y llevando un demonio.
3	Hay un alguacil de los casacas azules que acepta sobornos por incriminar a gente de los crímenes que investiga.	O	Un magistrado corrupto está buscando un pasaje secreto para salir de la ciudad antes de ser acusado.
4	Hay espíritus errantes infiltrándose en los burdeles y casas de placer.	O	La iglesia del Éxtasis de la Carne está buscando un nuevo Apex.
5	La nueva droga, a la que llaman cebo, está hecha de sangre de leviatán y convierte a las personas en demonios.	O	Los Guardianes Espirituales están almacenando electroplasma a la espera de una inminente escasez.
6	Todas las personas ricas están comprando las nuevas cerraduras de Turner que, según dicen, son imposibles de forzar.	O	La cámara acorazada del Banco de Charterhall ha sido saqueada, pero están tratando de ocultarlo.

SUCESOS EN LOS PERIÓDICOS

Semanalmente o cuando necesites uno

	1	2	3	4	5	6
1	Peste	Feria	Ataques	Revolución	Accidente	Desastre
2	Refugiados	Huelga	Prohibición	Construcción	Asedio	Caridad
3	Explosión	Elección	Escándalo	Ley marcial	Conscripción	Éxodo
4	Escasez	Exceso	Descubrimiento	Paranoia	Asesinato	Caza de brujas
5	Desfile	Famoseo	Festividad	Disturbios	Guerra de bandas	Histeria
6	Oleada de crímenes	Agitación política	Fuga de la prisión	Diplomacia	Tiempo sobrenatural	Reuniones de una secta

ACONTECIMIENTOS NOTABLES

Semanalmente o cuando necesites uno

1	Una extraña niebla plasmática llena las calles y los cuervos rastreadores de muerte evitan el distrito.	O	Los Guardianes Espirituales construyen un puesto de vigilancia con cuervos rastreadores en las antiguas ruinas del templo.
2	Los casacas azules suspenden las patrullas callejeras aduciendo recortes presupuestarios. ¡Pista libre para el crimen!	O	Los casacas azules establecen puntos de control para el contrabando o lo que sea que quieran confiscar.
3	Los ciudadanos se unen contra la extorsión, trayendo bravos contratados de otros distritos.	O	Un talento local (banda, <i>chef</i> , malabaristas) se convierte en la sensación local y abarrota el mercado y las tiendas.
4	Los canales se colmatan con escombros, rebosando efluvios asquerosos.	O	Los canales de todo el distrito son secados para su mantenimiento (o algún propósito extraño).
5	Las chabolas destartalladas de la Gota en Pata de Cuervo están condenadas a la demolición.	O	Un fuego recorre furioso Pata de Cuervo, amenazando con destruir el distrito.
6	Un grupo de criminales recientemente fugado de Ironhook anda por los alrededores y atrae a los cazarrecompensas.	O	Aparece una antigua cripta, cubierta de extrañas marcas, debajo del distrito. Está expuesta y atrae a masas gimientes.

FACCIONES DE DOSKVOOL

BAJOS FONDOS		NIVEL	APOYO
La Colmena	IV	F	
Los Invisibles	IV	F	
El Círculo de la Llama	III	F	
Lord Scurlock	III	F	
Los Clavos Plateados	III	F	
Las Hoces	II	D	
Los Cuervos	II	D	
Las Hermanas Tenues	II	F	
Los Capas Grises	II	F	
Los Trituradores	II	D	
Los Renegridos	II	D	
Los Fajines Rojos	II	D	
Los Espectros	II	D	
Los Sabuesos de la Niebla	I	D	
Los Perdidos	I	D	
Ulf Ironborn	I	F	
LA PERIFERIA		NIVEL	APOYO
La Iglesia del Éxtasis	IV	F	
Los Dioses Olvidados	III	D	
La Horda	III	F	
El Camino de los Ecos	III	F	
Los Reconciliados	III	F	
Refugiados skovlandeses	III	D	
Carroñeros de las Tierras de la Muerte	II	D	
La Lagrimosa	II	D	
INSTITUCIONES		NIVEL	APOYO
Ejército imperial	VI	F	
Consejo Municipal	V	F	
Cazadores de leviatanes	V	F	
Ministerio de Preservación	V	F	
Prisión de Ironhook	IV	F	
Chispas	IV	F	
Guardianes Espirituales	IV	F	
Casacas azules	III	F	
Inspectores	III	F	
Consulado iruviano	III	F	
Consulado skovlandés	III	D	
La Brigada	II	F	
Consulado de las Islas Daga	I	F	
Consulado severosi	I	F	
OBREROS Y COMERCIANTES		NIVEL	APOYO
La Fundación	IV	F	
Estibadores	III	F	
Gondoleros	III	F	
Obreros	III	D	
Marineros	III	D	
Cocheros	II	D	
Cifrados	II	F	
Rascatintas	II	D	
Juntarraíles	II	D	
Sirvientes	II	D	

FACCIONES

A continuación se describe brevemente cada facción de Duskwall, con secciones más detalladas para los grupos criminales de los bajos fondos y otros elementos importantes de la ciudad.

LA BRIGADA (II): Los bomberos de la ciudad, apreciados por su heroísmo salvando vidas u odiados por sus chanchullos de saqueo y extorsión. También se les conoce como «salles» por su antiguo nombre, «salamandras».

EL CAMINO DE LOS ECOS (III): Una misteriosa secta que bordea la rebelión abierta contra las leyes espirituales. Veneran a los antiguos y tratan de obtener conocimientos del pasado, incluso se juntan con fantasmas.

LOS CAPAS GRISES (II): Antiguos casacas azules que ahora se dedican al crimen.

CARROÑEROS DE LAS TIERRAS DE LA MUERTE (II): Convictos de Ironhook y trabajadores libres desesperados que deambulan por la desolación de más allá de las barreras de rayos.

CASACAS AZULES (III): La guardia de la ciudad de Duskwall, encargada de hacer cumplir la ley. Conocidos como el grupo más mezquino de la ciudad. Corruptos, violentos y crueles.

CAZADORES DE LEVIATANES (V): Los audaces capitanes y tripulaciones que luchan contra los titánicos demonios del Mar del Vacío para extraerles la sangre de la que se procesa el electroplasma.

CHISPAS (IV): Los ingenieros que mantienen las barreras de rayos. También son pioneros de la nueva tecnología, dedicándose en muchos casos a su peligrosa investigación.

CIFRADOS (II): El gremio de mensajeros de la ciudad. Los cifrados realizan juramentos sagrados de secreto para no revelar nunca el contenido de sus mensajes o las identidades de sus clientes. O eso es lo que dicen.

EL CÍRCULO DE LA LLAMA (III): Una sociedad secreta de anticuarios y eruditos; una tapadera para la extorsión, el soborno, el vicio y el asesinato.

CIUDADANÍA: Los ciudadanos de un distrito pueden ser representados por una facción si quieres definir un estatus con ellos. El DJ establecerá su Nivel de acuerdo con la

riqueza y el poder del distrito; Whitecrown podría ser de Nivel v, Los Muelles de Nivel II y Charhollow de Nivel 0.

COCHEROS (II): Los conductores de carruajes públicos. También crían las grandes cabras akorosianas que usan para tirar de los carruajes. Una impresionante red de rumores.

LOS CLAVOS PLATEADOS (III): Una compañía de mercenarios severosi que se convirtieron en delincuentes cuando terminó la Guerra de la Unidad de Skovlan. Famosos asesinos de fantasmas.

LA COLMENA (IV): Un gremio de comerciantes que se dedica en secreto al contrabando. Llamados así por su símbolo, una abeja dorada.

CONSEJO MUNICIPAL (V): La élite noble que gobierna la ciudad.

LOS CUERVOS (II): Una antigua pandilla que ahora tiene un nuevo liderazgo. Son conocidos por sus negocios ilegales de juegos de azar y sus redes de extorsión.

LOS DIOS OLVIDADOS (III): Sectas que intentan seguir las viejas costumbres previas al cataclismo. Cumplen deseos de los demonios y cosas más oscuras. Hay muchas sectas y rara vez se organizan. Cada secta suele ser de Nivel I o de Nivel II.

EJÉRCITO IMPERIAL (VI): El contingente de las fuerzas armadas del Imperio destinado en Doskvol. Las guarniciones están en la estación de tren de Gaddoc, a bordo del destructor naval *Paragon* y en la fortaleza del lord Gobernador (alrededor de 250 efectivos en total).

LOS ESPECTROS (II): Una misteriosa banda de ladrones enmascarados y espías.

ESTIBADORES (III): Los curtidos obreros que trabajan en los muelles.

LOS FAJINES ROJOS (II): Una antigua escuela de esgrima iruviana que ha expandido su actividad a las operaciones criminales.

LA FUNDACIÓN (IV): La poderosa orden antigua de arquitectos y constructores.

Muchos de sus enemigos han desaparecido tras la argamasa y los ladrillos de Doskvol.

GONDOLeros (III): El gremio de los conductores de barcas de los canales. Venerados por antiguas tradiciones. Se dice que conocen secretos ocultistas (hay muchas cosas sumergidas en la Oscura).

GUARDIANES ESPIRITUALES (IV): Los cazadores de las máscaras de bronce que destruyen espíritus errantes. También dirigen el Crematorio Bellweather e investigan los artefactos recuperados en las Tierras de la Muerte. La membresía es secreta.

Las HERMANAS TENUES (II): Un grupo que se pasa la vida encerrado y que tiene reputación de ocultista.

Las HOCES (II): Una pandilla de matones con hachas y ganchos de carne.

La HORDA (III): Una turba de masas unidas con algún extraño propósito y controladas por un poder desconocido.

La IGLESIA DEL ÉXTASIS DE LA CARNE (IV): La «religión del Estado», si es que existe tal cosa. Honra la vida del cuerpo y aborrece el espíritu corrupto del mundo. Una sociedad secreta, en esencia.

INSPECTORES (III): Los investigadores de crímenes de la Guardia Urbana. Tienen reputación de ser personas éticas e íntegras (y no les gustan a nadie). Presentan las pruebas para investigaciones y juicios a los magistrados de la ciudad.

Los INVISIBLES (IV): Una insidiosa empresa criminal con membresía secreta. Se cree que mueven todos los hilos de los bajos fondos.

JUNTARRAÍLES (II): Los hombres y mujeres que protegen a los electrotrenes imperiales de los espíritus salvajes de las Tierras de la Muerte. Desde hace poco parecen determinados a formar un sindicato.

La LAGRIMOSA (II): Una obra de caridad y una pseudoreligión que rinde culto a la primera Lady Gobernadora de Doskvol, Devera, una defensora de los pobres.

LORD SCURLOCK (III): Un antiguo noble del que se rumorea que es inmortal, como el Emperador. Posiblemente sea un vampiro. Obsesionado con secretos arcanos.

MARINEROS (III): Los capitanes y tripulaciones de los barcos mercantes y de la Armada Imperial.

MINISTERIO DE PRESERVACIÓN (V): El cuerpo gubernamental del Imperio que supervisa todo el transporte entre ciudades y el suministro de alimentos y otros recursos vitales.

Los PERDIDOS (I): Un grupo de matones callejeros y antiguos soldados, dedicados a proteger a los oprimidos y los desesperanzados.

PRISIÓN DE IRONHOOK (IV): El lugar donde muchos criminales pasan la mayor parte de sus vidas. Varios convictos dirigen desde aquí sus organizaciones criminales.

RASCATINTAS (II): Los periodistas, investigadores y editores de periódicos de Doskvol.

Los RECONCILIADOS (III): Una asociación de los espíritus que no se han asvaljado con el paso del tiempo.

REFUGIADOS SKOVLANDESES (III): Desesperados supervivientes de la Guerra de la Unidad que fueron forzados a aprovechar las oportunidades criminales cuando se les negó todo lo demás.

Los RENEGRIDOS (II): Originalmente se trataba del gremio de encendedores de lámparas, pero se dedicaron al crimen cuando sus servicios fueron reemplazados por las luces eléctricas.

Los SABUESOS DE LA NIEBLA (I): Una banda de duros contrabandistas que buscan un patrón.

Los TRITURADORES (II): Una cruel pandilla de antiguos estibadores y de obreros de las refinerías de sangre de leviatán venidos desde Skovlan.

ULF IRONBORN (I): Un brutal skovlandés, recién llegado a Doskvol, que lucha contra todos para conseguir territorio.

LOS CAPAS GRISES	NIVEL II	RELOJES DE FACCIÓN
<i>Antiguos casacas azules que ahora se dedican al crimen después de haber sido inculcados y expulsados de la Guardia Urbana.</i>	Asegurar Seis Torres como su territorio	8
	Vengar su expulsión	6

TERRITORIO: El sótano de una estación quemada de la Guardia Urbana (cuartel general). Varios apartamentos sobre un estanco en Seis Torres. Un reñidero y garito de juego.

PNJ: *Nessa* (lideresa, *escrupulosa, atrevida*). *Hutch* (lugarteniente, *descarado, fiero*).

ACTIVOS DESTACABLES: Los Capas Grises han atraído a otros antiguos casacas azules a su banda, reuniendo un considerable número de ejecutores bien entrenados. Tienen sus viejos uniformes y distintivos que usan a menudo para hacerse pasar como Guardia Urbana.

ALIADOS: Los Inspectores.

ENEMIGOS: Casacas azules, lord Strangford (cazadores de leviatanes).

SITUACIÓN: Todos los capas grises son antiguos casacas azules que fueron acusados por un crimen cometido por su comandante de la estación de la Guardia. De acuerdo, estaban escamoteando las arcas de la ciudad y aceptaban sobornos, como todos los demás, pero no quemaron la estación de la Guardia ni destruyeron las pruebas del caso contra lord Strangford (de los cazadores de leviatanes). Varios inspectores que estaban trabajando en el caso conocen la verdad, pero todavía no pueden probar nada. Lord Strangford pagaría bien para atar estos cabos sueltos de forma permanente.

CARROÑEROS	NIVEL II	RELOJ DE FACCIÓN
<i>Convictos de Ironhook y trabajadores libres desesperados que deambulan por la desolación de más allá de las barreras de rayos.</i>	Obtener perdones (repetible)	8

TERRITORIO: Unos valiosos refugios en las Tierras de la Muerte, todos asegurados con antiguos ritos contra espíritus. Cotos de caza para alimentarse de los pocos animales extraños que sobrevivieron al cataclismo.

PNJ: *Lady Thorn* (lideresa, *embrujada, valiente, cariñosa*). *Richter* (cazador, *paciente, tranquilo, mortal*).

ACTIVOS DESTACABLES: Generadores, lazos relámpago, máscaras de gas, tanques de aire y otros elementos esenciales para sobrevivir en las Tierras de la Muerte. Un antiguo libro secreto de hechicería ritual.

PECULIARIDADES: La posesión es un peligro común y los carroñeros aprenden a lidiar con ella o enloquecer y desaparecer en la oscuridad de la desolación. Los que siguen en compañía de lady Thorn se han adaptado bien y solo han sufrido los efectos negativos mínimos de la posesión.

ALIADOS: Los Dioses Olvidados, gondoleros, Guardianes Espirituales.

ENEMIGOS: Prisión de Ironhook.

SITUACIÓN: Algunas veces se tiene «misericordia» de los presos condenados y se los envía a las Tierras de la Muerte en lugar de ejecutarlos en Ironhook. Algunos sobreviven, gracias a lady Thorn y sus carroñeros, que los acogen y los entrenan en las formas de caza y supervivencia de las Tierras de la Muerte. Los carroñeros buscan objetos y tesoros perdidos en la desolación para venderlos o comerciar con ellos en la ciudad, consiguiendo a veces lo suficiente como para comprar un indulto y volver a la vida dentro de las barreras.

CASACAS AZULES	NIVEL III	RELOJ DE FACCIÓN
<i>La guardia de la ciudad de Duskwall. Conocidos como el grupo más mezquino de la ciudad. Corruptos, violentos y crueles.</i>	Obtener un presupuesto más grande, armas militares y equipo	8

TERRITORIO: Los casacas azules consideran que toda la ciudad es su territorio, pero su influencia está severamente limitada en Whitecrown, donde la guarnición militar imperial tiene el dominio bajo el mando del Lord Gobernador.

PNJ: **Comandante Clelland** (comisario jefe de la Guardia Urbana, *corrupto, cruel, arrogante*). **Capitán Michter** (instructor jefe, *ambicioso, feroz, seguro*). **Capitán Vale** (intendente, *leal, perspicaz, tranquilo*).

ACTIVOS DESTACABLES: Muchas pandillas extensas de matones despiadados en uniforme. Coches blindados y patrulleras de canal. Lugares de castigo público (picotas, cepos, jaulas colgantes).

PECULIARIDADES: Los casacas azules se dividen en compañías según los distritos. Mantienen feroces rivalidades entre sí, alentadas por sus superiores a menudo por sana competitividad, pero a veces resultan violentas.

ALIADOS: El Consejo Municipal, las Hoces, los Cuervos, la Prisión de Ironhook, lord Scurlock, los Invisibles.

ENEMIGOS: Militares imperiales, muchas organizaciones criminales.

SITUACIÓN: Los casacas azules tienen celos de los equipos y vehículos de élite utilizados por el Ejército Imperial. Quieren reacondicionar a sus guardias con armaduras y armas pesadas para infundir más miedo en aquellos de los que se aprovechan.

CAZADORES DE LEVIATANES	NIVEL V	RELOJES DE FACCIÓN
<i>Los capitanes y tripulaciones que luchan contra los titánicos demonios del Mar del Vacío para extraerles la sangre de la que se procesa el electroplasma.</i>	Descubrir nuevos territorios de caza	12
	El excedente se agota	12

TERRITORIO: Los grandes muelles de metal para los barcos leviataneros e instalaciones asociadas de construcción y reparación. Varias plantas privadas de procesamiento de sangre de leviatán para las inversiones personales de los capitanes.

PNJ: **Lord Strangford** (capitán, *despiadado, arrogante, deshonorado*). **Lady Clave** (capitana, *atrevida, cruel, acomplexada*). **Lady Ankhayat** (capitana iruviana, *confiada, encantadora, criminal*).

ACTIVOS DESTACABLES: La flota de leviataneros (cada barco es propiedad de la casa noble que lo ha construido y lo dirige). Muchas cohortes de marineros expertos, así como de técnicos de tecnología de chispa, Susurros demonologistas y navegantes tocados por el vacío. Compañías de infantes de marina para proteger los buques y su valiosa carga en el mar y en el puerto.

ALIADOS: Consejo Municipal, La Iglesia del Éxtasis, marineros, estibadores, Chispas.

ENEMIGOS: Los Trituradores, el Ministerio de Preservación, El Camino de los Ecos.

SITUACIÓN: Los capitanes guardan un secreto terrible: los caladeros de leviatanes se están agotando. Las criaturas inmortales que tenían movimientos predecibles en el Mar del Vacío han comenzado a migrar a otros lugares. Es necesario encontrar nuevos caladeros antes de que el excedente de sangre de leviatán desaparezca, y con ello las barreras de rayos y la supervivencia de la raza humana.

LOS CHISPAS

NIVEL IV

RELOJ DE FACCIÓN

Los ingenieros que mantienen las barreras de rayos. También son pioneros de la nueva tecnología, dedicándose en muchos casos a su peligrosa investigación.

Desarrollar un combustible alternativo 12

TERRITORIO: Un taller gigantesco, una fábrica e instalaciones de diseño en Coalridge.

PNJ: **Unha Farros** (instructora de la Universidad de Charterhall, *curiosa, vanidosa, famosa*).

ACTIVOS DESTACABLES: Los generadores electropasmáticos, las luces de la ciudad, las barreras de rayos e instalaciones asociadas en toda la urbe.

ALIADOS: Consejo Municipal, cazadores de leviatanes, Ministerio de Preservación.

ENEMIGOS: El Camino de los Ecos, Los Reconciliados, La Fundación.

SITUACIÓN: Los Chispas han trabajado en secreto durante siglos para desarrollar un combustible alternativo que pueda reemplazar a la sangre de leviatán que alimenta las barreras de rayos del Imperio. Algunos investigadores han estado cerca de conseguirlo, pero siempre han muerto en «accidentes» que destruyeron su trabajo (sin duda orquestados por la nobleza gobernante, ya que ellos controlan la caza de leviatanes). Pero siempre hay un atrevido visionario dispuesto a tratar de recoger las piezas y completar el trabajo, incluso a riesgo de su propia vida. ¿Alguno lo conseguirá esta vez, o todos caerán víctimas de los mortales agentes de la élite?

EL CÍRCULO DE LA LLAMA

NIVEL III

RELOJ DE FACCIÓN

Una sociedad secreta de anticuarios y eruditos; una tapadera para la extorsión, el soborno, el vicio y el asesinato.

Adquirir todos los artefactos antiguos de Kotar 8

TERRITORIO: El club Centuralia, Seis Torres (cuartel general).

PNJ: **Los Siete** (líderes): **Elstera Avrathi** (diplomática iruviana, *reservada, amable*), **lady Drake** (magistrada, *astuta, despiadada*), **Raffello** (pintor, *visionario, obsesivo*), **lord Mora** (noble, *frío, sospechoso*), **lady Penderyn** (noble, *encantadora, paciente*), **madame Tesslyn** (proveedora de vicio, *sofisticada, sutil*), **Harvale Brogan** (proveedor de vicio, *astuto, tranquilo*).

ACTIVOS DESTACABLES: Un vasto tesoro proporcionado por los miembros ricos. Impresionante colección de artefactos antiguos, mapas y otros materiales. Fuerza de seguridad privada, entrenada y discreta.

PECULIARIDADES: Uno de los Siete es, en realidad, un demonio disfrazado.

ALIADOS: Los Dioses Olvidados, el Camino de los Ecos, el Consejo Municipal, la Fundación.

ENEMIGOS: La Colmena, los Clavos Plateados.

SITUACIÓN: El Círculo tiene una extensa biblioteca de trabajos académicos que catalogan muchos de los artefactos arcanos y tesoros valiosos que desaparecieron cuando el Distrito Perdido quedó abandonado fuera de la barrera de rayos. De especial interés son los restos de Kotar, un hechicero, demonio o héroe legendario, que fue momificado antes del cataclismo. Se dice que el Ojo, la Mano y el Corazón de Kotar poseen un gran poder para aquellos que se atrevan a usarlos.

LOS CLAVOS PLATEADOS

NIVEL III

RELOJES DE FACCIÓN

Una compañía de mercenarios severosi que luchó en la Guerra de la Unidad. Famosos asesinos de fantasmas.

Destruir a los espíritus del Distrito Perdido 8

Controlar el Distrito Perdido 8

TERRITORIO: Una gran posada (el Mustang) y sus buenos establos (cuartel general).

PNJ: **Seresh** (líder, audaz, impetuoso, desafiante). **Tuhan** (explorador jefe, audaz, astuto, encantador).

ACTIVOS DESTACABLES: Un contingente de exquisitos caballos severosi, sin miedo, veloces y entrenados para dar caza y luchar contra los espíritus. Lanzas arcanas.

PECULIARIDADES: Cada miembro lleva un anillo fabricado con un clavo de plata que protege contra la posesión. Están entrenados en la capacidad especial **GUERRERO FANTASMAL** (Sajador).

ALIADOS: Ejército Imperial, marineros, consulado severosi.

ENEMIGOS: El Círculo de la Llama, Trituradores, consulado de Skovlan, refugiados skovlandeses, Guardianes Espirituales.

SITUACIÓN: Debido a la experiencia que han adquirido cabalgando por las Tierras de la Muerte en Severos, los Clavos Plateados son ideales para explorar el prohibido Distrito Perdido que hay al otro lado de la barrera de rayos de la ciudad. Cuando los fantasmas más feroces sean expulsados o destruidos, los Clavos Plateados podrán tomar el control y saquear los tesoros y artefactos que hay olvidados y ocultos en su interior. Los Guardianes Espirituales controlan el acceso al Distrito Perdido y harán todo lo posible para mantener alejados a los Clavos Plateados... y a quien sea.

LA COLMENA

NIVEL IV

RELOJES DE FACCIÓN

Un gremio de comerciantes que se dedica en secreto al contrabando. Llamados así por su símbolo, una abeja dorada.

Dominar el mercado del contrabando 8

Vengar el asesinato de Roric 6

TERRITORIO: Muchas tiendas, tabernas, cafeterías, almacenes y otros establecimientos mercantiles por toda la ciudad. Sin cuartel general centralizado.

PNJ: **Djera Maha** (lideresa, audaz, estratega, segura). **Karth Orris** (comandante mercenario, despiadado, perspicaz, celoso).

ACTIVOS DESTACABLES: Un enorme tesoro. Mercenarios de élite juramentados. Una flota de barcos de transporte, carruajes, vagones y trenes privados.

PECULIARIDADES: Se sabe que la Colmena evita hacer negocios con cualquier grupo ocultista o arcano. La Iglesia del Éxtasis es popular entre los miembros de la Colmena, que rechazan las supersticiones y prácticas raras del pasado.

ALIADOS: Ministerio de Preservación, consulado de las Islas Daga.

ENEMIGOS: El Círculo de la Llama, los Invisibles, los Cuervos, los Espectros.

SITUACIÓN: Djera Maha creció en las calles de las Islas Daga. Aprendió todos los secretos del vicio y el contrabando mientras ascendía escalafones en todas las bandas que había a lo largo de las rutas comerciales de Doskvol. Tras construir su propia red de adquisición y distribución en la ciudad (así como dentro del Ministerio de Preservación), está lista para hacerse cargo de todos los mercados de contrabando. Maha tenía una relación estrecha (algunos dicen que romántica) con el líder de los Cuervos, Roric, que fue asesinado recientemente por su lugarteniente.

EL CONSEJO MUNICIPAL	NIVEL V	RELOJES DE FACCION
<i>La élite noble que gobierna la ciudad, su tesoro, los magistrados y las obras públicas.</i>	Strangford es eliminado del consejo	6
	Strangford elimina las amenazas	8

TERRITORIO: Las cámaras del consejo municipal están en Charterhall, junto con las oficinas gubernamentales y las inexpugnables cámaras acorazadas del tesoro de la ciudad. El consejo es propietario de todos los espacios públicos de la ciudad, incluidas las calles, los muelles y los canales.

PNJ: Los vástagos de las seis familias nobles más poderosas de Doskvol. Los actuales son **Bowmore, Clelland, Dunvil, Penderyn, Rowan y Strangford**.

ACTIVOS DESTACABLES: Un tesoro considerable en monedas y bienes valiosos. Muchos funcionarios, abogados y empleados. Los carruajes públicos conducidos por los Cocheros.

PECULIARIDADES: Todos los miembros del Consejo son adeptos de alto rango en la Iglesia del Éxtasis de la Carne. Algunos de ellos también son iniciados en el Camino de los Ecos, pero en secreto.

ALIADOS: Los casacas azules, la Iglesia del Éxtasis, el Círculo de la Llama, lord Scurlock, la Brigada, cocheros, Chispas, la Fundación.

ENEMIGOS: Ejército Imperial, Inspectores, Ministerio de Preservación, los Reconciliados.

SITUACIÓN: Tres de los concejales (Bowmore, Clelland, Rowan) se han alineado contra Strangford y están maniobrando para expulsar la casa del consejo. Dunvil y Penderyn no han tomado partido hasta ahora. ¿Podrán preparar los conspiradores los escándalos, incriminaciones o asesinatos necesarios para eliminar a Strangford? ¿O la Casa Strangford resistirá y eliminará las amenazas?

LOS CUERVOS	NIVEL II	RELOJES DE FACCION
<i>Una antigua pandilla con un nuevo liderazgo. Son conocidos por sus negocios ilegales de juegos de azar y sus redes de extorsión.</i>	Restablecer el control de Pata de Cuervo	6
	Aumentar su Nivel	6

TERRITORIO: Reivindican todo Pata de Cuervo; todo el distrito les paga. Su cuartel general es una torre abandonada de la Guardia Urbana. Dirigen garitos de juego en Pata del Cuervo y redes de extorsión en los Muelles.

PNJ: **Lyssa** (lideresa, *descarada, asesina, de familia noble*). **Bell** (lugarteniente, *leal*).

ACTIVOS DESTACABLES: Una pandilla de matones y asesinos veteranos. Unas cuantas embarcaciones pequeñas. Un cuartel general fortificado.

PECULIARIDADES: El cuerpo de Roric se perdió cuando fue asesinado (cayó en un canal). Ahora su vengativo fantasma yerra por la ciudad.

ALIADOS: Los casacas azules, marineros, los Perdidos, ciudadanos de Pata de Cuervo.

ENEMIGOS: La Colmena, Inspectores, estibadores.

SITUACIÓN: Lyssa asesinó a Roric, el antiguo jefe de los Cuervos. Es una asesina temible y pocos quieren vérselas con ella, pero su posición de lideresa de los Cuervos es incierta, ya que algunos eran muy leales a Roric. Mientras continúe el juego de poder, el control de los Cuervos sobre el distrito podría tambalearse.

LOS ESPECTROS

NIVEL II

RELOJES DE FACCIÓN

Una misteriosa banda de ladrones enmascarados y espías.

Reclutar a ladrones expertos 8

Conseguir un aliado arcano 6

TERRITORIO: Silkshore y Nightmarket son sus principales territorios de caza. Están especializados en el robo de objetos de lujo y en reunir información para que sus clientes la usen como chantaje.

PNJ: **Slate** (líder, *sofisticado, atrevido, reservado*). **Loop** (tasador experto, *obsesivo, temperamental, reservado*).

ACTIVOS DESTACABLES: Una serie de refugios secretos dispersos en azoteas. Una guarida secreta en una torre en Silkshore. Herramientas para robar casas.

PECULIARIDADES: Cada miembro usa una máscara y oculta su verdadera identidad con un alias. Se comunican con un lenguaje de señas privado.

ALIADOS: Cocheros.

ENEMIGOS: Casacas azules, Inspectores, la Colmena.

SITUACIÓN: Hace poco, los Espectros han robado en un burdel de lujo en Nightmarket y han cogido, sin darse cuenta, el libro de mapas privado de un cazador de leviatanes, donde se muestran los augurados caladeros de leviatanes que serán utilizados por el barco *Palacio de las Tormentas* durante la próxima temporada. Los Espectros no pueden darle uso al mapa, pero vale una pequeña fortuna para otros cazadores de leviatanes. Los Espectros están buscando contactos en los bajos fondos para organizar discretamente una venta.

LOS FAJINES ROJOS

NIVEL II

RELOJES DE FACCIÓN

Una antigua escuela de esgrima iruviana que ha expandido su actividad a las operaciones criminales.

Destruir a los Renegridos 8

Convertirse en caudillos de Pata de Cuervo 8

TERRITORIO: El cuartel general es su escuela/templo de lucha con espada. Dirigen un puñado de garitos de drogas de lujo en Pata de Cuervo y los Muelles.

PNJ: **Mylera Klev** (lideresa, *astuta, despiadada, educada, coleccionista de arte*).

ACTIVOS DESTACABLES: Pequeños contingentes de maestros de combate con espada. Maestros alquimistas y muchas pociones y esencias potentes.

PECULIARIDADES: Varios miembros de los Fajines Rojos son hijos e hijas de la nobleza iruviana y de diplomáticos en Doskvol. Se entrenan en esgrima en la escuela y a veces participan en actividades pandilleras. Sus familias son poderosas e invertirán recursos significativos para castigar a cualquiera que haga daño a sus hijos.

ALIADOS: Consulado iruviano, el Camino de los Ecos, estibadores, cocheros, Inspectores.

ENEMIGOS: Renegridos, casacas azules, gondoleros.

SITUACIÓN: Los Fajines Rojos y los Renegridos están enfrentados en una guerra por el territorio y por la venganza de los caídos de ambos bandos. Mylera está reclutando a todos los que van por libre del distrito para tener más fuerza y no acepta un no por respuesta. Está con ellos o contra ellos. Los Fajines Rojos tienen muy buenos contactos entre los antiguos estudiantes del Consulado de Iruvia, en el Camino de los Ecos y entre los Inspectores.

GONDOLEROS**NIVEL III****RELOJES DE FACCIÓN**

Los conductores de barcas de los canales. Venerados por antiguas tradiciones. Se dice que conocen secretos ocultistas (hay muchas cosas sumergidas en la Oscura).

Investigar masas profanadas 8

Destruir botellas espirituales (repetible) 4

TERRITORIO: Los canales de Doskvol. Hasta la patrulla de casacas azules del canal los respeta.

PNJ: **Eisele** (lideresa, serena, experimentada, intrépida). **Griggs** (jefe Susurro, extraño, despiadado, atormentado).

ACTIVOS DESTACABLES: Flota de góndolas y otras embarcaciones acuáticas. Mapa de los pozos espirituales conocidos y otros sitios arcanos de la ciudad. Una cohorte de Adeptos.

PECULIARIDADES: La iniciación en los Gondoleros otorga la capacidad especial **IMPOSICIÓN**, de los Susurros.

ALIADOS: Los Renegridos, los ciudadanos de todos los distritos.

ENEMIGOS: Los Fajines Rojos, Guardianes Espirituales.

SITUACIÓN: Los asesinos han usado los canales para deshacerse de los cuerpos durante siglos, y desde entonces los gondoleros han estado lidiando con la amenaza de los fantasmas que surgían de los cadáveres buscando venganza. Los gondoleros ya protegían a los ciudadanos de los espíritus malvados y de los peligros sobrenaturales de todo tipo antes de que los Guardianes Espirituales fueran creados por el Emperador. Los Gondoleros son queridos por la mayoría de los ciudadanos, que prefieren acudir a ellos con «problemas extraños» en lugar de depender del despiadado e indiscriminado juicio de los Guardianes Espirituales. Los Gondoleros están investigando ahora una afluencia repentina de masas ritualmente desfiguradas que están siendo arrojadas en los canales, que parece que los Guardianes Espirituales están ignorando.

GUARDIANES ESPIRITUALES**NIVEL IV****RELOJ DE FACCIÓN**

Los cazadores de las máscaras de bronce que destruyen espíritus errantes. También dirigen el Crematorio Bellweather, donde eliminan adecuadamente los cadáveres.

Descubrir a los infiltrados 8

TERRITORIO: Crematorio Bellweather. Las posesiones del Maestre Guardián en Whitecrown.

PNJ: Nadie sabe quién puede ser un guardián. Mantienen una membresía anónima de personas no nativas de Duskwall y usan nombres clave. Hay un guardián llamado «Bakoros» (puede tratarse de varias personas diferentes) que a veces da conferencias en el Colegio de Estudios Inmortales, en la Academia de Doskvol.

ACTIVOS DESTACABLES: Las campanas de la muerte, que suenan cada vez que alguien muere en la ciudad, y los cuervos rastreadores de muerte que vuelan para encontrar el cuerpo (antiguos, arcanos). Muchas cohortes de Susurros expertos. El equipo más avanzado de espectrología y tecnología de chispa, incluyendo varios cascarones cazadores de espíritus.

PECULIARIDADES: La membresía de los Guardianes es secreta y completamente anónima. Sus miembros cortan todo vínculo y no tienen familias o relaciones cercanas, salvo sus compañeros guardianes.

ALIADOS: La Iglesia del Éxtasis, Carroñeros de las Tierras de la Muerte.

ENEMIGOS: Las Hermanas Tenuas, gondoleros, lord Scurlock, los Clavos Plateados, los Invisibles, el Camino de los Ecos, los Reconciliados.

SITUACIÓN: Los Guardianes Espirituales saben que uno de sus enemigos está intentando infiltrarse entre sus filas (todavía no saben que se trata de los Invisibles). Los Guardianes están tendiendo una trampa para descubrir la identidad de este enemigo y eliminarlo.

LAS HERMANAS TENUES

NIVEL II

RELOJES DE FACCIÓN

Un grupo que se pasa la vida encerrado y que tiene reputación de ocultista.

Dominar el negocio de los espíritus 6

Obtener secretos arcanos (repetible) 4

TERRITORIO: Una antigua y lujosa casa solariega y sus jardines (cuartel general), así como las antiguas ruinas del templo y el canal subterráneo que hay debajo. Boticarios y brujas a su servicio.

PNJ: No hay una lideresa única; sus verdaderos nombres no son conocidos. **Roslyn** (sirvienta, *paciente, leal, arcana*) se encarga de los contactos con el exterior. **Irelen** (ingeniera de chispa, *leal, enigmática, obsesiva*).

ACTIVOS DESTACABLES: Un generador electroplasmático privado, barreras de rayos y tanques de contención de espíritus. Muchos espíritus obligados a servirlos.

PECULIARIDADES: Se desconoce el número exacto de hermanas. Algunos dicen que son una antigua familia de espíritus poseedores, otros dicen que son vampiras. Pero todo el mundo sabe que si entras en su casa, nunca vuelves a salir.

ALIADOS: Los Dioses Olvidados, la Fundación.

ENEMIGOS: Guardianes Espirituales, los Reconciliados.

SITUACIÓN: Durante décadas, las Hermanas han estado acaparando en secreto el comercio de espíritus capturados y de esencias espirituales en Doskvol. Ya solo se interponen unos pocos rivales entre ellas y la dominación del mercado. ¿Tienen un motivo ulterior para adquirir tantos espíritus y esencias, o es meramente un asunto de riqueza y poder?

LAS HOCES

NIVEL II

RELOJ DE FACCIÓN

Una pandilla de matones que prefieren usar hachuelas, ganchos de carne y armas de asta.

Amedrentar a magistrados para que indulten a los miembros en prisión 8

TERRITORIO: Una carnicería (cuartel general), corral y matadero. Reñideros de animales y garitos de juego. Varios comercios y negocios aterrorizados a los que extorsionan.

PNJ: **Tarvul** (líder, cumple cadena perpetua, *salvaje, arrogante, hombre de familia*). **Erin** (capitana, hermana de Tarvul, *segura, mortal, ambiciosa*). **Coran** (matón, hijo de Tarvul, *fiero, leal, tranquilo*).

ACTIVOS DESTACABLES: Una gran pandilla de carniceros sedientos de sangre. Una manada de perros letales.

PECULIARIDADES: Las Hoces tienen reputación de sanguinarios y a menudo dejan tirados los cadáveres mutilados de sus víctimas como exhibición espeluznante. Muchos se preguntan por qué los casacas azules hacen la vista gorda con su salvajismo.

ALIADOS: Los casacas azules, Ministerio de Preservación.

ENEMIGOS: Ulf Ironborn, los Perdidos, ciudadanía de Pata de Cuervo y los Muelles.

SITUACIÓN: Tanto Erin como Coran quieren tomar el control de la pandilla de las Hoces, ya sea cuando Tarvul esté demasiado viejo (lo cual sucederá pronto) o tomándolo por la fuerza. Erin y Coran no sienten aprecio mutuo y no tendrán reparos en pelear contra un miembro de la familia por el liderazgo. Mientras tanto, el resto de la pandilla quiere continuar su reinado de terror y presionar a un magistrado para que indulte a Tarvul y otros miembros de la pandilla y liberarlos de Ironhook.

LA IGLESIA DEL ÉXTASIS**NIVEL IV****RELOJES DE FACCIÓN**

La «religión del Estado», honra la vida del cuerpo y aborrece el espíritu corrupto del mundo. Una sociedad secreta, en esencia.

Descubrir el secreto de la ascensión **12**

Eliminar a los Reconciliados **12**

TERRITORIO: La gran catedral de Sanctorium en Brightstone. Muchos otros templos más pequeños dispersos por la ciudad.

PNJ: **Presbítero Rowan** (líder, *devoto, resuelto, visionario*). **Preceptor Dunvil** (investigador arcano, *poco ortodoxo, obsesivo, enigmático*).

ACTIVOS DESTACABLES: Un gran tesoro de diezmos de los ciudadanos. Extensas bibliotecas sobre ocultismo y lo arcano, espacios de trabajo y artefactos. Muchas cohortes de acólitos y masas que hacen cumplir la voluntad de los líderes de la Iglesia.

PECULIARIDADES: Algunos creyentes entregados se ofrecen como voluntarios para ser «purificados», convirtiéndose en masas. Esta práctica era algo común en la antigua secta de la Vasija Vacía, que precedió a la Iglesia.

ALIADOS: Consejo Municipal, cazadores de leviatanes, Guardianes Espirituales.

ENEMIGOS: El Camino de los Ecos, los Reconciliados.

SITUACIÓN: Los seres más puros, según las enseñanzas secretas de la Iglesia, son aquellos que están completamente libres de espíritus: los demonios. Estos seres son inmortales y nunca se desvanecen en la locura o el ansia, como los espíritus humanos errantes y los vampiros. Son perfectos. Los más devotos de la Iglesia buscan convertirse en ellos para así descubrir el secreto de la ascensión. En las mazmorras laberínticas que hay debajo de la catedral principal de la Iglesia, en Brightstone, se realizan muchos experimentos oscuros y rituales con cascarones, masas, vampiros y algún que otro demonio.

LOS INVISIBLES**NIVEL IV****RELOJES DE FACCIÓN**

Una insidiosa empresa criminal con membresía secreta. Se cree que mueven todos los hilos de los bajos fondos.

Infiltrarse en los Guardianes Espirituales **8**

Expandirse a otras ciudades **8**

TERRITORIO: Una multitud de antros de vicio y redes de extorsiones en toda la ciudad, aunque prácticamente nadie se da cuenta de que paga un tributo a los Invisibles. Varias casas adosadas opulentas que se usan como casas seguras.

PNJ: **La Torre** (líder). **La Estrella** (capitán). **Gruhl** (matón de nivel medio con grandes ambiciones que se hace pasar por conductor de carromato).

ACTIVOS DESTACABLES: Una legión de matones, ladrones y asesinos siempre dispuestos para obedecer a sus amos secretos.

PECULIARIDADES: El perfecto secretismo de los Invisibles es el resultado de rituales arcanos. Los miembros principales pueden reconocerse mutuamente al conectar su segunda visión. Cualquier no miembro que averigüe la identidad de un miembro cae víctima de un ritual que elimina ese recuerdo de su mente en unos instantes.

ALIADOS: Los casacas azules, prisión de Ironhook, Dioses Olvidados, Cifrados.

ENEMIGOS: Rascatintas, la Colmena, Guardianes Espirituales.

SITUACIÓN: Los Invisibles ansían el poder y la autoridad de los Guardianes Espirituales. La Torre y La Estrella traman colocar a sus propios espías y operativos entre los Guardianes y controlarlos desde dentro, pero hasta ahora la infiltración ha sido imposible debido a su membresía secreta.

LORD SCURLOCK

NIVEL III

RELOJES DE FACCIÓN

Un antiguo noble del que se rumorea que es inmortal, como el Emperador. Posiblemente sea un vampiro. Obsesionado con secretos arcanos.

Cumplir la deuda con Setarra	12
------------------------------	----

Obtener secretos arcanos (repetible)	6
--------------------------------------	---

TERRITORIO: Una guarida secreta fuera de la ciudad. Una casa solariega en ruinas en Seis Torres con catacumbas debajo. Una serie de explotaciones comerciales y santuarios de culto en toda la ciudad, adquiridos para algún propósito que solo conoce Scurlock.

PNJ: **Lord Scurlock** (*enigmático, frío, arcano, anticuado*) es solo un individuo, pero tan poderoso que se le considera una facción. Su escala personal es Nivel III; en conflictos cuenta como una pandilla grande (20 personas).

ACTIVOS DESTACABLES: Una impresionante colección de curiosidades ocultistas y arcanas, libros y otros objetos. Un antiguo templo demoníaco.

PECULIARIDADES: Scurlock es inmune a los espíritus. Los fantasmas no pueden verlo, oírlo ni dañarlo. No hace ningún ruido cuando se mueve y a veces es difícil mirarlo directamente.

ALIADOS: Consejo Municipal, casacas azules, Inspectores, Dioses Olvidados.

ENEMIGOS: Guardianes Espirituales, el Emperador Inmortal.

SITUACIÓN: Lord Scurlock está atado por magia antigua a la demonio Setarra, pero ¿quién manda y quién sirve? Sus roles han cambiado muchas veces a lo largo de los siglos, pero ahora lord Scurlock debe cumplir una deuda. Setarra ha encontrado en el puerto un nido de demonios del mar, encerrados bajo la roca y encadenados por la magia del cataclismo. Quiere liberarlos para ver su ira desatada en el mundo de los humanos. Scurlock la ayudará o sufrirá un destino oscuro.

MINISTERIO DE PRESERVACIÓN

NIVEL V

RELOJ DE FACCIÓN

Supervisa todo el transporte entre ciudades y el suministro de alimentos y otros recursos vitales.

Tomar el control de los cazadores de leviantes	12
--	----

TERRITORIO: Las líneas de trenes eléctricos del Imperio. Granjas de energía radiante, anguileras y otras empresas de cultivo de alimentos en toda la ciudad.

PNJ: **Lord Dalmore** (funcionario ejecutivo en Doskvol, *autoritario, inteligente*). **Lady Slane** (jefa de operaciones, *perspicaz, sutil, efectiva*). **Capitán Lannock** (comandante mercenario, *astuto, despiadado*).

ACTIVOS DESTACABLES: Una flota de buques de carga y sus escoltas armados. Una tesorería notable engordada con impuestos y licencias de transporte. Los juntarraíles que trabajan en las líneas de tren. Una compañía mercenaria privada que solo responde ante el ministerio.

ALIADOS: Las Hoces, Ejército Imperial, Juntarraíles, Chispas.

ENEMIGOS: Cazadores de leviantes.

SITUACIÓN: Los líderes del Ministerio creen que los cazadores de leviantes son demasiado vitales para el bienestar público como para estar controlados por las casas nobles enfrentadas, dadas a sus mezquinas rivalidades y *vendettas*. Los agentes del ministerio tienen encomendadas una serie de acciones de espionaje, sabotaje y movimientos políticos para tomar el control de los Cazadores.

LOS PERDIDOS**NIVEL I****RELOJ DE FACCIÓN**

Un grupo de matones callejeros y antiguos soldados, dedicados a proteger a los oprimidos y los desesperanzados.

Destruir crueles casas de trabajo (repetible) **4**

TERRITORIO: Vagón de ferrocarril reconvertido (cuartel general). Las calles empobrecidas de Coalridge y Dunsloough.

PNJ: Cortland (líder, *idealista, sincero, caballeroso*).

ACTIVOS DESTACABLES: Una pandilla muy experimentada de matones, asesinos y soldados imperiales.

PECULIARIDADES: Los Perdidos han hecho cosas horribles en sus vidas anteriores y creen que deben expiar esos «pecados». Cada miembro guarda un montón de piedras debajo de su cama, una por cada pecado que debe compensar con una acción justa.

ALIADOS: Obreros de las casas de trabajo, ciudadanos de Coalridge y Dunsloough, los Cuervos.

ENEMIGOS: Capataces de las casas de trabajo, casacas azules, las Hoces.

SITUACIÓN: Los Perdidos están hoy centrando sus esfuerzos en Coalridge, realizando una campaña de sabotaje, terror y palizas salvajes contra los capataces de las casas de trabajo más famosos por su crueldad. Los esfuerzos sindicales que ya se gestan en el distrito están envalentonados por los ataques de los Perdidos, y las patrullas locales de casacas azules empiezan a elevar quejas a sus comandantes para que destinen guardias adicionales de apoyo venidos de otros distritos. Mientras tanto, los capataces de Coalridge están corriendo la voz de que pagarán una gran suma a cualquiera que elimine a los Perdidos de la ecuación.

LOS RECONCILIADOS**NIVEL III****RELOJES DE FACCIÓN**

Una asociación de los espíritus que no se han asaltado con el paso del tiempo.

Infiltrarse en el Consejo Municipal **8**

Infiltrarse en la Iglesia del Éxtasis **8**

TERRITORIO: Ninguno.

PNJ: Los Reconciliados han poseído a varios ciudadanos importantes de Doskvol. No se sabe con exactitud quién pertenece a esta facción.

ACTIVOS DESTACABLES: Varios pozos espirituales secretos y ocultos en toda la ciudad y en las Tierras de la Muerte, que proporcionan a los Reconciliados la energía arcana que necesitan para sobrevivir.

PECULIARIDADES: Los espíritus de los Reconciliados no pierden la cabeza ni se obsesionan con la venganza, al contrario que otros espíritus. Pueden poseer a una víctima indefinidamente sin ningún efecto adverso.

ALIADOS: Consejo Municipal, gondoleros.

ENEMIGOS: La Iglesia del Éxtasis, Guardianes Espirituales, Chispas.

SITUACIÓN: Los Reconciliados son muy antiguos y sabios; se ven a sí mismos como los gobernantes legítimos y justos que necesita Duskwall. Algunos de los miembros del Consejo Municipal son iniciados en el Camino de los Ecos y pronto serán susceptibles a la posesión de los Reconciliados. Estos concejales también son miembros de alto rango de la Iglesia del Éxtasis de la Carne, lo que les dará a los Reconciliados una oportunidad para infiltrarse en esa organización.

LOS RENEGRIDOS

NIVEL II

RELOJES DE FACCIÓN

Originalmente se trataba del gremio de encendedores de lámparas, pero se dedicaron al crimen cuando sus servicios fueron reemplazados por las luces eléctricas.

Destruir a los Fajines Rojos	8
Convertirse en caudillos de Pata de Cuervo	8

TERRITORIO: Cuartel general en la oficina de un almacén de carbón. Dirigen un puñado de burdeles y antros de drogas baratas por toda Pata de Cuervo.

PNJ: **Bazso Baz** (líder, *encantador, abierto, despiadado, experto en whisky*). **Pickett** (lugarteniente, *astuto, intrigante, sospechoso*). **Henner** (matón, *leal, imprudente*).

ACTIVOS DESTACABLES: Una temible pandilla de rompepiernas y alborotadores. Varios contrabandistas en nómina que se encargan de las drogas.

PECULIARIDADES: Bazso Baz es miembro de una sociedad secreta (la secta de los dioses olvidados «La Vasija Vacía») y a veces pone las necesidades de ese grupo por encima del bienestar de su banda.

ALIADOS: Los Sabuesos de la Niebla, gondoleros, prisión de Ironhook.

ENEMIGOS: Los Fajines Rojos, casacas azules, cocheros.

SITUACIÓN: Los Renegridos y los Fajines Rojos están en guerra por el territorio y la venganza por los caídos de ambos bandos. Bazso Baz está reclutando a todos los que van por libre del distrito y no acepta un no por respuesta. Estás con ellos o contra ellos. Los Renegridos no tienen muchos contactos en la política, pero son parecidos a los héroes populares entre la clase obrera, los ven como a «pícaros adorables» en pie contra los poderes fácticos.

LOS SABUESOS DE LA NIEBLA

NIVEL I

RELOJES DE FACCIÓN

Una banda de duros contrabandistas que buscan un patrón.

Eliminar a los contrabandistas rivales	8
Conseguir un patrón	6

TERRITORIO: Muelle en un canal subterráneo (cuartel general). Rutas por canales al norte y este de la ciudad. Rutas del norte hacia el Mar del Vacío. Depósitos de suministros en el Puerto Antiguo del Norte.

PNJ: **Margette Vale** (lideresa, *tranquila, fría, intrépida*). **Bear** (lugarteniente, *fiero, temperamental, temerario*). **Goldie** (navegante, *calculadora, paciente, segura*).

ACTIVOS DESTACABLES: El *Sabueso de la Niebla*, un barco de vapor mediano. Una tripulación de duros y experimentados marineros, todos antiguos tripulantes de transportes en el Mar del Vacío (que se quedaron sin trabajo por culpa de las nuevas líneas de ferrocarril de carga) y curtidos por años de trabajo desgarrador. Una amplia gama de documentos imperiales de transporte y cargamentos, algunos falsos y otros lícitos.

PECULIARIDADES: Vale y su tripulación pueden resultar huraños y cerrados como veteranos de muchos viajes por el Mar del Vacío, y miran con desdén a todo el que no haya pasado por algo similar. Sin embargo, una vez ganados, su lealtad es feroz y sólida como una roca.

ALIADOS: Estibadores, los Renegridos.

ENEMIGOS: Casacas azules (patrulla del canal), los Buitres (grupo de contrabandistas rival, Nivel I).

SITUACIÓN: Vale y su tripulación dominan las rutas de contrabando del Norte para entrar y salir de Duskwall. Actualmente están intentando absorber o eliminar a los pocos rivales que quedan en su territorio para luego establecer un trabajo fiable y regular con un patrón que necesite un flujo constante de contrabando.

LOS TRITURADORES	NIVEL II	RELOJES DE FACCIÓN
<i>Una cruel pandilla de antiguos estibadores y de obreros de las refinerías de sangre de leviatán.</i>	Formar una banda, robar un barco de guerra	12
	Llenar el botín de guerra	12

TERRITORIO: Almacén abandonado en el muelle (cuartel general) y canal subterráneo de debajo.

PNJ: **Hutton** (líder, *seguro, inestable*). **Sercy** (lugarteniente, *lisiado, desafiante*). **Derret** (el miembro más duro de la pandilla, *enorme, astuto*).

ACTIVOS DESTACABLES: Algunas barcas pequeñas en el canal. Herramientas de demolición y explosivos.

PECULIARIDADES: Muchos trituradores han sufrido mutaciones por la lluvia tóxica que azota Lockport.

ALIADOS: Estibadores, Ulf Ironborn.

ENEMIGOS: Casacas azules, Ejército Imperial, cazadores de leviatanes, marineros, los Clavos Plateados.

SITUACIÓN: Lockport procesa el 90 % de la sangre de demonio extraída por los barcos leviataneros de Doskvol; los cazadores dejan la carga en bruto en Lockport, llenan sus bodegas con sangre refinada y regresan a Doskvol para hacer reparaciones y cubrir las bajas sufridas en el Mar del Vacío. Las enormes refinerías de Lockport han envenenado la ciudad bajo una apesadumada nube de humo tóxico y lluvia ácida, por lo que un grupo de estibadores y obreros de las refinerías de Lockport han venido a Doskvol para formar un ejército y conseguir un buque de guerra con el que tomar el control de Lockport y destruir las refinerías del Imperio. Se llaman a sí mismos «los Trituradores» y recaudan fondos recurriendo a actividades delictivas, en especial robos relámpago y secuestros de barcas de carga en toda la ciudad.

ULF IRONBORN	NIVEL I	RELOJES DE FACCIÓN
<i>Un brutal skovlandés, recién llegado a Doskvol, que lucha contra todos para conseguir territorio.</i>	Quitar territorio a las pandillas	6
	Subir de nivel	4

TERRITORIO: Habitaciones, un taller y un establo en la taberna Vieja Forja (cuartel general). Un garito de juego.

PNJ: **Ulf Ironborn** (líder, *despiadado, salvaje, audaz*). **Havid** (lugarteniente, *despiadado, inestable, perspicaz*).

ACTIVOS DESTACABLES: Una pandilla de matones con pocos miembros, pero extraordinariamente salvajes.

PECULIARIDADES: Ulf es un refugiado de la Guerra de la Unidad que no confía en los akorosianos locales ni en nadie que se jacte de su lealtad inquebrantable al gobierno imperial. Cualquier persona de sangre skovlandesa lo tiene más fácil para ganarse su confianza.

ALIADOS: Los Trituradores.

ENEMIGOS: Ciudadanos de Coalridge, las Hoces.

SITUACIÓN: Ulf acaba de llegar para hacer fortuna en las calles. Su pandilla ha cosechado éxitos recientes con rápidas y cruentas operaciones de robo, lo que le han llevado a instaurar una potencial red de «protección». Pero la intolerancia de algunos lugareños está empezando a salir a la superficie a medida que más refugiados skovlandeses engrosan la población de la ciudad. En casas públicas y tiendas ya aparecen carteles de «Fuera skovs». La furia ciega de Ulf se desatará cuando se encuentre con esto, seguramente conduciendo a su banda a la guerra contra cualquier «verdadero nativo de la Oscura» lo suficientemente valiente como para hacerle frente.



DUSKWALL: PROVEEDORES DE VICIO

FE

- ◆ **Madre Narya**, Casa de la Lagrimosa, Seis Torres.
- ◆ **Ilacille**, las ruinas del Templo a los dioses olvidados, Coalridge.
- ◆ **Nelisanne**, la Iglesia del Éxtasis de la Carne, Brightstone.
- ◆ **Lord Penderyn**, el Archivo de los Ecos, Charterhall.

JUEGO

- ◆ **Spogg**, un garito donde jugar a los dados, Pata de Cuervo.
- ◆ **Grist**, boxeo, los Muelles.
- ◆ **Helene**, casino Ciervo de Plata, Silkshore.
- ◆ **Maestro Vreen**, carreras de perros, Nightmarket.
- ◆ **Lady Dusk**, el club Dusk Manor, Whitecrown.
- ◆ **Sargento Velk**, los reñideros, Duns-lough.

LUJO, PLACER

- ◆ **Singer**, casa de baños, Pata de Cuervo.
- ◆ **Harvale Brogan**, el Club Centuralia, Brightstone.
- ◆ **Traven** y su tienda de tabaco, Coalridge.
- ◆ **Dunridge e Hijos**, finas telas y sastretería, Nightmarket.
- ◆ **Chef Roselle**, restaurante el Ciruelo Dorado, Seis Torres.
- ◆ **Maestro Hellenen**, teatro Spiregarden, Whitecrown.

OBLIGACIÓN

- ◆ **Familiares** (legado) o **antiguos compañeros de trabajo** (antecedentes).

- ◆ **Hutton**, refugiados skovlandeses/revolucionarios, Charhollow.
- ◆ **El Círculo de la Llama**, una sociedad secreta.

PLACER, SOPOR

- ◆ **Mardin Gull**, taberna del Cubo Agujereado, Pata de Cuervo.
- ◆ **Pux Bolin**, taberna del Mono Arpista, Nightmarket.
- ◆ **Helene**, casino Ciervo de Plata, Silkshore.
- ◆ **Lady Freyla**, el Barril del Emperador, Whitecrown.
- ◆ **Avrick**, proveedor de polvo, Barrowcleft.
- ◆ **Rolan Volaris**, club social el Velo, Nightmarket.
- ◆ **Madame Tesslyn**, burdel el Farol Rojo, Silkshore.
- ◆ **Traven y su tienda de tabaco**, Coalridge.
- ◆ **Eldrin Prichard**, barcaza de placer *El Cisne de Plata*, canales de Brightstone.
- ◆ **Jewel, Bird, y Shine**, Catcraw Alley, los Muelles.

SOBRENATURAL

- ◆ **El propietario encapuchado** de una gruta medio anegada convertida en taberna cerca de los muelles. Extraños pasajes conducen a extrañas cámaras.
- ◆ **Padre Yoren**, Casa de la Lagrimosa, Seis Torres.
- ◆ **«Salia»**, un espíritu de los Reconciliados que pasa de un cuerpo a otro a placer.
- ◆ **Hermana Thorn**, carroñera de las Tietras de la Muerte, estación de Gaddoc.
- ◆ **Ojak**, vendedor tycherosi de un mercado de azotea, Silkshore.
- ◆ **Aranna la Bendita**, sectaria de un dios olvidado, barcaza amarrada en Nightmarket.

ACCESORIOS

Redes, Cuerdas
Cajones, Cajas
Cables, Cadenas
Tuberías de drenaje
Bomba de agua
Bidones de aceite

Pila de ladrillos
Barras de hierro
Tablas de madera
Piedras cortadas
Rocas sueltas
Cubos de cemento

Alcantarilla
Basura podrida
Charcos de barro
Basura desechada
Carroña y cuervos
Basura empapada

Carruajes
Carritos
Botes amarrados
Barcaza de carga
Góndolas
Vagones

Grúa y poleas
Carga empacada
Lingotes de metal
Forja industrial
Carbón/Combustible
Contenedores
de residuos

Lámparas de la calle
Cables eléctricos
Cajas de conexión
Torre de reflector
Torre del Reloj
Puestodemensajería

Árboles marchitos
Monumento
Fuente

Ruinas con musgo
Edificio derruido
Tugurio endeble

Barricada
Portón
Punto de control
Escombros
Portilla de canal
Barrera de rayos

Puesto de comida
Puesto de venta
Barriles, Toneles
Santuario
improvisado
Quiosco de noticias
Empalizada

DOSKVOL: CALLES

AMBIENTE

- 1 Oscuro o Frío
- 2 Alegre o Animado
- 3 Tranquilo o Elegante
- 4 Abandonado o Decrépito
- 5 Estrecho o Ruidoso
- 6 Acogedor o Cálido

IMPRESIONES

	VISTAS	SONIDOS	OLORES
1	Lluvia resbaladiza, mancha de aceite	Maquinaria, obreros	Fuegos, hornos
2	Sombras titilantes, luces parpadeantes	Paño revoloteando, aullido del viento	Madera húmeda, descomposición, desperdicios
3	Niebla, bruma, escarcha	Risas, canción, música	Animales, pieles, sangre
4	Formas pasajeras, ecos en el campo fantasmal	Susurros, ecos, voces extrañas	Productos químicos, destilados, vapores
5	Hollín, nubes de ceniza, mugre	Trueno, lluvia torrencial	Agua de lluvia, océano
6	Electricidad crepitante, alambres, mecanismos	Campanas, campanadas de reloj, bocinas del puerto	Ozono, descargas electroplasmáticas

USO

	1	2	3	4	5	6
1-3	Residencial	Artesanal	Trabajo	Tiendas	Comercio	Hostelería
4/5	Derecho, gobierno	Espacio público	Energía	Fabricación	Transporte	Ocio
6	Vicio	Entretenimiento	Almacenaje	Cultivos	Académico	Artistas

TIPO

	1	2	3	4	5	6
1-3	Calle estrecha	Callejón estrecho	Calle retorcida	Calle descuidada	Puente	Vía navegable
4/5	Plaza cerrada	Plaza abierta	Avenida pavimentada	Túnel	Bulevar ancho	Glorieta
6	Elevada	Anegada	Suspendida	Subterránea	Flotante	Privada, cerrada

DETALLES

	1	2	3	4	5	6
1	Soportes de metal	Herrajes, puertas, cercas	Chimeneas	Rejillas, escotillas y puertas de metal	Mecanismos de relojería	Aparejos, cables
2	Escaleras, rampas, gradas	Andamios de madera	Pasadizos elevados	Espacios en azoteas	Vías, vagones	Pasajes ocultos
3	Banderas, banderines	Decoraciones festivas	Multitud, desfile, disturbios	Artistas callejeros	Puestos improvisados, refugios	Rutas entrecruzadas
4	Señales de bandas	Puestos de patrulla	Puestos de vigilancia	Cepos, castigos públicos	Pregonero, visionario	Quiosco de noticias, avisos públicos
5	Animales callejeros	Arquitectura paisajista	Suciedad, mugre	Construcción, demolición	Vertidos fétidos, vapores, humos	Huérfanos, mendigos
6	Ruinas antiguas	Gárgolas de miradas lascivas	Campanas espirituales, protecciones	Misterioso vacío	Cuarentena, confinamiento	Santuario, ofrendas

DOSKVOL: EDIFICIOS

EXTERIOR

	1	2	3	4	5	6
MATERIAL	Ladrillo gris	Piedra y madera	Bloques de piedra cuadrados	Tablones de madera	Tableros de yeso y maderas	Chapas de metal
DETALLES	Azulejos	Trabajos de forja	Vidrio	Piedra trabajada	Madera trabajada	Paisajismo

USO: COMÚN

	1	2	3	4	5	6
1	Barracón	Posada	Taberna	Sala de juegos	Antro de drogas	Burdel
2	Mercado	Taller	Panadería	Carnicería	Forja	Sastrería
3	Casa de trabajo	Establos de cabras	Fábrica de cerveza	Puesto de guardia	Juzgado, cárcel	Muelle
4	Ruinas	Viviendas adosadas	Viviendas de alquiler	Edificio de apartamentos	Casa pequeña	Casa de baños
5	Santuario	Tatuajes	Médico	Reñideros	Plaza con fuente	Gruta
6	Almacén	Corrales	Fábrica	Refinería	Anguilera	Jardín de setas

USO: RARO

	1	2	3	4	5	6
1	Mercado	Restaurante	Bar	Academia	Salón	Café
2	Floristería	Estanco	Librería	Joyería	Sastrería	Galería
3	Botica	Establos para caballos	Destilería	Vinatería	Maestro artesano	Cobertizo para botes
4	Teatro	Ópera	Edificio de apartamentos	Viviendas adosadas	Mansión	Villa
5	Clínica	Templo	Cisterna	Puesto de guardia	Parque	Monumento
6	Archivo	Espiritualista	Banco	Alquimista	Planta de energía	Jardín de energía radiante

DETALLES

	1	2	3	4	5	6
1	Agua goteando	Crujido de tablas	Fuego avivado	Lámparas humeantes	Zumbido de luces eléctricas	Tictac de relojes
2	Plantas, flores	Tapices, ilustraciones	Ventanas cerradas	Cortinas pesadas, alfombra gruesa	Polvo, detritus	Daño, desgaste
3	Raído, andrajoso	Mobiliario funcional	Galas elegantes	Lujoso, cómodo	Tejido sencillo	Espartano, austero
4	Escaleras circulares, escalerillas	Puertas secretas	Pasarelas	Claraboyas	Balcón	Bodega
5	Ventilado, frío	Firme, tranquilo	Acogedor, cálido	Abovedado, espacioso	Bajo, apretado	Raquitico, destartado
6	Dispositivos extraños	Artefactos insólitos	Protecciones espirituales, runas antiguas	Revoltijo de cosas curiosas	Muebles antiguos	Santuario, altar

OBJETOS

Pizarra, Escritorios, Papeles
Mapas, Gráficos, Diagramas
Libros, Rollos, Librerías
Lámpara, Tintero, Escritorio
Reloj, Gabinete, Estanterías
Mesa, Sillas, Cuadernos
Cama, Buró, Tocado
Literas, Taburetes, Baúles
Cuenco, Jarra, Espejo
Sofá, Diván, Caja de música
Sofás, Mesa, Lámparas
Tapicería, Almohadas, Cojines
Mostrador, Fregadero, Armarios
Fuego, Macetas, Sartenes, Cubiertos
Mesa de comedor, Sillas, Cubiertos
Juego de mesa, Cartas, Dados
Despensa, Especies, Ganchos de carne
Vino, Cerveza, Whisky
Pedestal, Estatua, Pinturas
Jaula de pájaros, Pluma, Diario
Campana, Libro, Vela
Chimenea, Alfombra, Sillón
Cortinas, Floreros, Flores
Instrumentos, Partituras
Silla de examen, Herramientas médicas
Quemador, Frascos, Vaso de precipitados
Banco de trabajo, Herramientas, Trapos
Armas, Munición

LEGADO
1-3: Akorosiano
4-6: Extranjero

EXTRANJEROS
1/2: Skovlandés
3: Iruviano
4: Isleño de las Daga
5: Severosi
6: Tycherosi

Recuerda que cada tycherosi tiene un rasgo demoníaco: ojos de gato, garras, plumas en vez de pelo, etcétera.

ESTILO
 Tricornio
 Abrigo largo
 Capucha y velo
 Esclavina
 Gorro de lana
 Chaqueta delgada
 Abrigo con capucha
 Botas altas
 Botas de trabajo
 Máscara y túnica
 Traje y chaleco
 Camisa de cuello
 Tirantes
 Túnica sencilla
 Falda y blusa
 Cinturón ancho
 Vestido ajustado
 Capa pesada
 Abrigo grueso
 Botas suaves
 Sedas sueltas
 Pantalones ajustados
 Capa impermeable
 Bufanda larga
 Cueros
 Traje de piel de anguila
 Pieles
 Uniforme
 Harapos
 Mallas ajustadas
 Delantal
 Guantes gordos
 Máscara de protección
 Cinturón para herramientas
 Muletas
 Bastón
 Silla de ruedas

GENTE

Tira dos dados de seis caras para generar un número entre 11 y 66 en la tabla de la página siguiente, uno será las decenas y otro las unidades.

APARIENCIA

	1/2: HOMBRE	3/4: MUJER	5: AMBIGUO, OCULTO	6: TIRA DE NUEVO		
	1	2	3	4	5	6
1	Grande	Hermoso	Atlético	Cincelado	Atractivo	Encantador
2	Esbelto	Oscuro	Rubio	Fornido	Delicado	Marcado
3	Raquítico	Avejentado	Agreste	Rechoncho	Enjuto	Llamativo
4	Bajo	Alto	Sexy	Salvaje	Elegante	Encorvado
5	Guapo	Normalito	Viejo	Joven	Estiloso	Extraño
6	Desfigurado, mutilado	Gafas, monóculo	Prótesis, lisiado	Pelo largo, barba, peluca	Rapado, calvo	Tatuado

OBJETIVOS

	1	2	3	4	5	6
1/2	Riqueza	Poder	Autoridad	Prestigio, fama	Control	Conocimientos
3/4	Placer	Venganza	Libertad	Realización	Felicidad	Infamia, miedo
5/6	Respeto	Amor	Cambio	Caos, destrucción	Justicia	Cooperación

MÉTODOS PREFERIDOS

	1	2	3	4	5	6
1/2	Violencia	Amenazas	Negociación	Estudio	Manipulación	Estrategia
3/4	Robo	Arcano	Comercio	Trabajo duro	Derecho, política	Sabotaje
5/6	Subterfugio	Alquimia	Chantaje	Trabajo en equipo	Espionaje	Caos

PROFESIONES: COMUNES

	1	2	3	4	5	6
1	Panadero	Barbero	Herrero	Cervecero	Carnicero	Carpintero
2	Carretero	Velero	Tendero	Zapatero	Tonelero	Agricultor
3	Conductor	Tintorero	Bordador	Pescadero	Gondolero	Guardia
4	Marroquino	Albañil	Mercader	Tejero	Cordelero	Tapicero
5	Sirviente	Barquero	Delincuente	Sastre	Curtidor	Inventor
6	Vendedor	Tejedor	Ebanista	Pastor de cabras	Mensajero	Marinero

PROFESIONES: INFRECÜENTES

	1	2	3	4	5	6
1	Abogado	Arquitecto	Artista	Autor	Alguacil	Apicultor
2	Banquero	Cazarrecompensas	Relojero	Cortesano	Peletero	Soplador de vidrio
3	Diplomático	Carcelero	Joyero	Sanguijuela	Cerrajero	Magistrado
4	Músico	Médico	Fontanero	Impresor	Erudito	Escribano
5	Chispas	Recaudador de impuestos	Tesorero	Susurro	Compositor	Mayordomo
6	Capitán	Guardián espiritual	Periodista	Explorador	Juntarraffles	Soldado

RASGOS	INTERESES	PECULIARIDADES
11 Encantador	Whisky, vino, cerveza de calidad.	Supersticioso. Cree en señales y números mágicos.
12 Frío	Comida, restaurantes de calidad	Dedicado a su familia.
13 Caballeroso	Ropa, joyas, pieles de calidad	Casado con una familia importante/poderosa.
14 Brusco	Bellas artes, ópera, teatro	Mantiene su puesto para espiar a otra facción.
15 Desconfiado	Pintura, dibujo, escultura	Solitario. Prefiere interactuar a través de otros.
16 Obsesivo	Historia, leyendas	Grandes deudas (a bancos/criminales/familia).
21 Astuto	Arquitectura, mobiliario	No ve los defectos de amigos, aliados, familia, etcétera.
22 Callado	Poesía, novelas, escritura	Una vez fue una masa, pero luego se recuperó. Inmune a los espíritus.
23 Voluble	Luchar en los reñideros, duelos	Tiene una enfermedad crónica que requiere cuidados frecuentes.
24 Fiero	Dioses olvidados	Secretamente (¿abiertamente?) controlado por un espíritu que lo posee.
25 Descuidado	Iglesia del Éxtasis	Cumple los planes de un demonio (a sabiendas o no).
26 Reservado	Camino de los Ecos	Orgullosos de su legado, tradiciones, lengua materna.
31 Despiadado	La Lagrimosa, caridad	Preocupado por las apariencias, los rumores, los compañeros.
32 Calculador	Antigüedades, artefactos, curiosidades	Abusa de las drogas/el alcohol. A menudo se ve afectado por su vicio.
33 Desafiante	Caballos, montar	Mantiene su puesto gracias al chantaje.
34 Amable	Artifugios, nueva tecnología	Depende del consejo para tomar decisiones.
35 Perspicaz	Coleccionista de armas	Involucrado en crímenes de la Guerra de la Unidad.
36 Deshonesto	Música, instrumentos, baile	Lleva una doble vida usando una identidad falsa.
41 Paciente	Caza, tiro	Oveja negra/paria de una familia u organización.
42 Despiadado	Cocina, jardinería	En prisión o bajo arresto domiciliario de un noble.
43 Sofisticado	Apuestas, cartas, dados	Conocedor de mundo. Conexiones fuera de Doskvol.
44 Paranoide	Filosofía natural	Revolucionario. Trama planes contra el Imperio.
45 Entusiasta	Drogas, esencias, tabaco	Ha heredado su posición. Puede que no la merezca/quiera.
46 Elitista	Amantes, romance, citas	Famoso. Popularizado en prensa/música/teatro.
51 Salvaje	Fiestas, eventos sociales	Mala reputación (merecida o no).
52 Cooperador	Exploración, aventura	Rodeado de aduladores y lisonjeros.
53 Arrogante	Mascotas (pájaros, perros, gatos)	Reputación intachable. Muy estimado.
54 Confiado	Arte (marroquinería, etcétera)	Prejuicios contra una cultura/creencia/clase social.
55 Vanidoso	Barcos, navegación	Visionario. Tiene opiniones radicales sobre el futuro.
56 Atrevido	Política, periodismo	Maldito, perseguido, acosado por espíritus o demonios.
61 Voluble	Libros y rituales arcanos	Fobia o aborrecimiento intensos e irracionales.
62 Sincero	Espectrología, electroplasma	Amplia educación sobre cualquier tema académico.
63 Sutil	Alquimia, medicina	Mantiene varios diarios detallados, notas, registros, libros de contabilidad.
64 Melancólico	Esencias, alquimia	Es ciegamente fiel a un ideal, grupo o tradición.
65 Enigmático	Demonología, leyendas	Profundamente tradicional. Opuesto a las nuevas ideas.
66 Tranquilo	Leyendas previas al catadismo	Un fraude. Algunos aspectos importantes de su persona son falsos.

NOMBRES

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arqu, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseareth, Sethla, Skannon, Stavru, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker, Unha, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Vulette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

APELLIDOS

Ankhatay, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kadera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

ALIAS

Abedul, Adicto, Aguja, Anillo, Aparejo, Artillero, Asa, Bicho, Bobina, Bollo, Campana, Canción, Cardo, Carillón, Cruz, Cuervo, Desollador, Eco, Escarcha, Espina, Espuela, Gancho, Grillo, Ladrillos, Látigo, Luna, Martillo, Mimbres, Niebla, Ogro, Pederal, Plata, Rana, Reserva, Rubí, Tic-tac, Uña, Doces.

NOMBRES DE DEMONIOS

Korvaeth
Sevraxis
Argaz
Zalvroxos
Kethtera
Arkeveron
Ixix
Kyronax
Voldranai
Esketra
Ardranax
Kylastra
Oryxus
Ahazu
Tyraxis
Azarax
Vaskari

CARACTERÍSTICAS DEMONIÁCAS

Ojos negros de tiburón
Escamas (*ónice, iridiscuentes, cristalinas, metálicas, etcétera*)
Garras afiladas
Protuberancias óseas
Múltiples ojos
Cola de látigo
Alas correasas
Espinas dorsales
Icor goteante
Ojos brillantes o marcas
Cabello o pelaje (*ondeando como si estuviera bajo el agua, ardiendo con un fuego frío, etcétera*)
Plumas
Múltiples brazos
Tentáculos
Concha dura, placas metálicas
Luces tenues o llamadas
Las plantas se marchitan o crecen salvajemente
Los mecanismos se paralizan
Los líquidos se congelan, hierven, se vuelven sangre o cenizas

DIABLOS

Tira dos dados de seis caras para generar un número entre 11 y 66 en la tabla de la página siguiente, uno será las decenas y otro las unidades.

RASGOS DE FANTASMAS

	1	2	3	4	5	6
1	Celoso	Desesperado	Violento	Histérico	Receloso	Fugaz
2	Curioso	Mentiroso	Inteligente	Indagador	Informado	Encantador
3	Profético	Perspicaz	Veraz	Revelador	Orientador	Instructivo
4	Reactivo	Territorial	Dominante	Insistente	Audaz	Exigente
5	Enojado	Inestable	Agresivo	Desenfrenado	Salvaje	Vengativo
6	Rabioso	Caótico	Extraño	Destruyivo	Demente	Vil

RASGOS SECUNDARIOS DE FANTASMAS

	1	2	3	4	5	6
1-3	Frío, escarcha	Viento frío	Visiones vagas del pasado local	Descarga eléctrica	Sombras extrañas	Ecos débiles
4/5	Niebla, bruma	Viento fuerte	Ecos visuales intensos	Magnetismo intenso	Sombras perturbadoras	Sonidos atronadores
6	Niebla helada	Vientos tormentosos	Oscuridad absoluta	Relámpagos	Sombras aprisionadoras	Voces en tu cabeza

TIPOS DE DEMONIOS

	1	2	3	4	5	6
ASPECTO	Humanoide con características bestiales o elementales			Animal	Monstruo	Amorfo
AFINIDAD	Mar, Agua	Oscuridad	Tierra, Metal	Fuego, Humo	Cielo, Estrellas	Tormenta, Viento

DESEOS DE DEMONIOS

	1	2	3	4	5	6
1/2	Pandemonium	Muerte	Justicia	Corrupción	Poder	Control
3/4	Conocimiento	Placer	Sufrimiento	Guerra	Venganza	Caos
5/6	Libertad	Salvajismo	Manipulación	Engaño	Miedo	Realización

HORRORES CONVOCADOS

	1	2	3	4	5	6
1	Hedor a alquitrán	Masa serpenteante	Ser radiante	Fragmentos cristalinos	Crecimiento progresivo	Piedra animada
2	Nube de ceniza ardiente	Ser de sombras	Enjambre de insectos	Nube tóxica	Ser abrasador	Ser líquido
3	Ser desollado	Harapos ondeantes	Fuego congelador	Geometría imposible	Animal monstruoso	Esferas relucientes
4	Maquinaria retorcida	Niebla psíquica	Viscera palpitante	Ser metálico	Espiral de espinas	Luces hipnóticas
5	Babosa rezumando	Vibraciones trémulas	Garfios azotando	Esqueleto de vidrio negro	Azogue fluido	Oscuridad apresadora
6	Pulpoide flotante	Vapores pegajosos	Remolino mucoso	Ser ofídico	Ser insectil	Orbe consumidor

DIOSES OLVIDADOS

11 El Uno Dentro de Muchos

12 El Fuego Plateado

13 El Acorde de Éxtasis

14 La Estrella Fugaz

15 El Señor de las Profundidades

16 La Canción Silenciosa

21 La Dama de las Espinas

22 Nuestra Sangre Derramada en la Gloria

23 El Carnero

24 La Vasija Vacía

25 El Ojo Cerrado

26 La Mano de la Aflicción

31 Lo que Ansía

32 Las Mil Caras

33 La Red de Dolor

34 Los Pilares de la Noche

35 El Padre del Abismo

36 El Rey Quemado

41 La Legión Abandonada

42 El Sol Inquebrantable

43 La Revelación

44 El Mundo Radiante

45 La Reina Oculta

46 El Reconciliador

51 La Nube de Aflicción

52 El Círculo Roto

53 El Conquistador

54 La que Mata en la Oscuridad

55 El Sueño Más Allá de la Muerte

56 La Marea Empañada de Sangre

61 El Guardián de las Puertas

62 Las Fauces del Vacío

63 El Guardián de la Llama

64 El Trono del Juicio

65 La Corona Perdida

66 El Ciervo Dorado

FORMAS DE CULTO OLVIDADAS

Mezcla y combina dioses y prácticas como mejor te parezca

Sacrificio: Alimento para bestias especialmente consagradas/Descuartizado (¿comido?) por una frenética muchedumbre de sectarios.

Sacrificio: Enfrentado a un campeón ungido en la arena de la muerte.

Sacrificio: Desangrado de manera ritual sobre el altar sagrado.

Sacrificio: Sobredosis progresiva de drogas que expanden la mente.

Sacrificio: Asesinato ritual y ungido como campeón espiritual.

Sacrificio: Muerte por medios arcanos (electrocutado, espíritu destrozado, maldición mortal).

Congregación: Himnos sagrados u oraciones que no cesan en días.

Congregación: Una orgía de placer (sexo, comida, baile, música) y/o dolor.

Congregación: Ocupar un punto de unión sagrado durante una confluencia astrológica.

Congregación: Una peregrinación a un lugar sagrado o una estancia en las Tierras de la Muerte/en el mar.

Congregación: Una visión/búsqueda onírica en grupo usando esencias, drogas o meditación.

Congregación: Un espectáculo falso/recreación de un evento sagrado.

Adquisición: Una colección de ojos/corazones/sangre de místicos o demonios.

Adquisición: Los fragmentos de un objeto sagrado roto (joya, espada, cráneo, piedra).

Adquisición: Las sagradas escrituras originales del profeta/maestro/santo.

Adquisición: Las partes del cuerpo cortadas (cabezas, manos, lenguas) de herejes o apóstatas.

Adquisición: Los fantasmas de los profetas/místicos/fundadores/enemigos de la orden.

Adquisición: Propiedades alineadas con la geometría sagrada o vinculadas a eventos místicos.

Destrucción: Quema ritual de objetos sagrados (papeles con runas, efigies, carne, cabello).

Destrucción: Erradicación ritual de un espíritu o demonio.

Destrucción: La ruptura de los sellos que impiden al dios acceder a este mundo.

Destrucción: Destrozar objetos/altares/templos sagrados para una orden enemiga.

Destrucción: Erradicación de armas/objetos/sitios/rituales que pueden dañar al dios.

Destrucción: Erradicación de los elementos sociales/legales/culturales que amenazan el orden.

Consagración: Purificación por baño en un líquido sagrado (sangre, vino, leche, aceite, etcétera).

Consagración: Purificación de las puertas que permiten el paso del dios a este mundo.

Consagración: Bautismo/bendición de un acólito u objeto por inmersión en un pozo espiritual.

Consagración: Purificación/bendición de los seguidores de la secta con tatuajes/escarificación/mutilación.

Consagración: Creación de ídolos/obras de arte/espacios rituales/artefactos bendecidos.

Consagración: Amuletos/runas/espíritus destinados a expulsar a los enemigos de la orden.

Profanación: Humillación o deshonra de alguien juramentado a una orden enemiga.

Profanación: Corrupción del lugar/objeto/ritual/tradición para apropiarse de su poder.

Profanación: Contaminación del lugar/objeto/ritual para humillar a otra orden.

Profanación: Manipulación de autoridades/instituciones para apropiarse de su poder.

Profanación: Corrupción de acólitos para preparar su transformación.

Profanación: Caos sin sentido; sembrar las semillas del desorden.

DOSKVOL: GOLPES

CLIENTE/OBJETIVO

CIVIL

- 1 Académico o erudito
- 2 Obrero o comerciante
- 3 Mensajero o marinero
- 4 Comerciante o tendero
- 5 Artista o escritor
- 6 Doctor o alquimista

CRIMINAL

- 1 Distribuidor o proveedor de drogas
- 2 Mercenario o matón
- 3 Estraperlista o jugador
- 4 Espía o informante
- 5 Contrabandista o ladrón
- 6 Jefe del crimen

POLÍTICO

- 1 Noble o funcionario
- 2 Banquero o capitán
- 3 Revolucionario o refugiado
- 4 Clérigo o sectario
- 5 Policía o inspector
- 6 Magistrado o caudillo

EXTRAÑO

- 1 Fantasma de un... (tira otra vez)
- 2 Coleccionista de ocultismo
- 3 Vampiro u otro muerto viviente
- 4 Demonio (disfrazado)
- 5 Poseído o masa
- 6 Susurro o sectario

TRABAJO

ACTIVIDAD CRIMINAL

- 1 Acechar o vigilar
- 2 Sabotaje o incendio provocado
- 3 Llevarse o dejar algo
- 4 Envenenamiento o «accidente»
- 5 Robo o atraco
- 6 Suplantación o engaño

VIOLENCIA

- 1 Asesinato
- 2 Desaparición o secuestro
- 3 Aterrorizar o extorsionar
- 4 Destruir o desfigurar
- 5 Incursión o defensa
- 6 Atraco o tirón

BAJOS FONDOS

- 1 Escolta o seguridad
- 2 Contrabando o correo
- 3 Chantaje o descrédito
- 4 Estafa o espionaje
- 5 Localizar u ocultar
- 6 Negociar o amenazar

ANTINATURAL

- 1 Maldición o santificación
- 2 Desterrar o invocar
- 3 Extraer esencia
- 4 Poner o quitar runas
- 5 Ejecutar/Detener un ritual
- 6 Convertir en masa o revivir

Tira un puñado de dados y usa los resultados como quieras para ayudarte a escoger en las listas.

GIRO O COMPLICACIÓN

- | | |
|---|---|
| 1 | Un elemento es una tapadera para las prácticas espirituales herejes de la secta |
| 2 | Un ocultista ha previsto este trabajo y ha advertido a las partes involucradas |
| 3 | Espíritus malignos poseen a algunas/la mayoría de/todas las personas involucradas |
| 4 | Espíritus malignos acechan en el lugar |
| 5 | El trabajo favorece los planes secretos de un demonio |
| 6 | El trabajo favorece los planes secretos de un vampiro |
| 1 | Un elemento es la fachada de una operación criminal |
| 2 | Una peligrosa pandilla usa la ubicación |
| 3 | El trabajo es una trampa tendida por vuestros enemigos |
| 4 | El trabajo es una prueba para otro trabajo |
| 5 | El trabajo favorece los planes secretos de un lord comerciante |
| 6 | El trabajo favorece los planes secretos de un jefe del crimen |
| 1 | El trabajo requiere viajar por electrotren |
| 2 | Es necesario visitar las Tierras de la Muerte |
| 3 | El trabajo requiere un viaje por mar |
| 4 | La ubicación se mueve (el sitio cambia, está en un vehículo, etcétera) |
| 5 | El trabajo favorece los planes secretos de un revolucionario |
| 6 | El trabajo favorece los planes secretos de un funcionario de la ciudad |

CONEXIÓN CON UN ...

- | | | |
|---|---------------------|-------------------------|
| 1 | PJ | Amigo |
| 2 | PJ | Rival |
| 3 | PJ | Proveedor de vicio |
| 4 | BANDA | Contacto |
| 5 | CIUDAD | Notable de Doskvol |
| 6 | SOBRENATURAL | Fantasma, demonio, dios |

... Y FACCIÓNES

- | | | | |
|----|----------------------------------|----|---|
| 11 | Los Invisibles | 41 | Los Clavos Plateados |
| 12 | Lord Scurlock | 42 | La Colmena |
| 13 | El Círculo de la Llama | 43 | Los Cuervos |
| 14 | Los Renegridos | 44 | Los Fajines Rojos |
| 15 | Las Hermanas Tenués | 45 | Los Trituradores |
| 16 | Las Hocés | 46 | Los Espectros |
| 21 | Los Capas Grises | 51 | Ulf Ironborn |
| 22 | Los Sabuesos de la Niebla | 52 | Los Perdidos |
| 23 | Consejo Municipal o La Fundación | 53 | Prisión de Ironhook |
| 24 | Guardianes Espirituales | 54 | Casacas azules o Inspectores |
| 25 | Ejército Imperial | 55 | Obreros o sirvientes |
| 26 | Chispas | 56 | Cifrados o Rascatintas |
| 31 | Un Consulado | 61 | Ministerio de Preservación |
| 32 | Cazadores de leviantes | 62 | Marineros o Estibadores |
| 33 | Gondoleros o Cocheros | 63 | Juntarrailes o la Brigada |
| 34 | La Iglesia del Éxtasis | 64 | La Lagrimosa |
| 35 | Los Dioses Olvidados | 65 | El Camino de los Ecos o los Reconciliados |
| 36 | Refugiados skovlandeses | 66 | Carroñeros de las Tierras de la Muerte |

LAS ISLAS QUEBRADAS

AKOROS

Una tierra de oscuros bosques petrificados y colinas rocosas. Las ciudades costeras obtienen su riqueza de la caza de leviatanes y de las colonias mineras del interior. Los akorosianos son llamados a veces «imperiales» porque el Imperio comenzó allí. En general son de piel clara y cabello oscuro.

SEVEROS

Una tierra de llanuras barridas por el viento y cubiertas de matorrales oscuros y vegetación espinosa. Algunos nativos severosi aún viven en tribus libres, lejos de las ciudades imperiales de la costa y dedicados a hurgar en las Tierras de la Muerte a lomos de sus caballos cazadores de fantasmas. En general son de piel morena y cabello oscuro.

IRUVIA

Una tierra de desiertos negros, montañas de obsidiana y volcanes furiosos. Hay quien dice que en Iruvia los puestos de poder están ocupados públicamente por demonios. La gente es, en general, de piel ambarina y cabello oscuro.

LAS ISLAS DAGA

Un archipiélago tropical cubierto de una densa selva que se ha vuelto oscura y retorcida por la extraña magia del cataclismo. Se dice que allí la gente vive sin barreras de rayos. ¿Cómo se las arreglan? Los isleños nativos son generalmente de piel cobriza y cabello oscuro.

SKOVLAN

Una tierra irregular de montañas frías y ásperas tundras. Skovlan fue el último lugar en resistirse al control imperial. Sus nativos son generalmente de piel clara y cabello rubio o pelirrojo.

TYCHEROS

Una tierra lejana y desconectada del Imperio. La gente dice que los tycherosi (groseramente llamados «extraños») tienen sangre de demonio en su linaje.

UNA NOTA SOBRE EL MUNDO

Las Islas Quebradas tienen climas muy diferentes debido a las fuerzas mágicas resultantes del cataclismo. El «agua» del Mar del Vacío parece estar compuesta de tinta negra opaca, pero es posible ver constelaciones de estrellas brillantes por debajo de la superficie. El sol es una brasa tenue que proporciona una mísera luz crepuscular al amanecer y al atardecer, dejando al mundo sumido en la oscuridad el resto del tiempo.

Este fue una vez un mundo de fantasía como el de los cuentos, lleno de magia y maravillas, pero fue destruido y se construyó una civilización industrial sobre las ruinas.

No esperes realismo científico.

TYCHEROS

BLACKVALE

SKOVLAN

LOCKPORT

DOSKVOL

ARVAEDH

WHITEHOLLOW

WINTERCLIFF

TYRMOOR

AKOROS

CLOUDSPIRE

CIUDAD IMPERIAL

SEVRIN

ILYSIA

SEVEROS

CULLFIELD

SOUTH POINT

THORN

SUNFALL

IRONDALE

BRIGHT HARBOR

LAS ISLAS
DAGA

IRUVIA

MISTPORT

U'DUASHA

KETHRYS

ALDUARA



ÍNDICE ANALÍTICO

A

Abstracción, 169
 Abuso, 156, 159
 Academia de Doskvol, 251, 278
 Academia de esgrima de los Fajines Rojos, 272
 Académico (antecedente), 54
 Acción(es), 51, 58-59
 del director de juego, 188
 elegir, 166
 en juego, 169-181
 Acción, punto(s) de, 57
 asignar, 54
 punto de acción adicional, 48
 Acción, tirada(s) de, 7, 10, 18, 19
 desafío, 197-198
 desencadenar la tirada de acción, 163-164
 efecto y, 20, 24
 específica, 197
 resumen de, 22
 situación y, 19-20, 23
 Acción, valor(es) de, 10, 18, 22, 34
 ejemplos, 11
 Acción en grupo, 97, 134
 ejemplo de, 139
 liderar, 134
 Acechador(es), 2, 52
 libreto, 61-63
 objetos, 63
 Acechar, 51, 58
 detalles, ejemplos de, 170
 Aceite de atadura, 226
 Aceite de flotar, 227
 Aceite ígneo, 226
 Aceites, 226
 Actividad criminal, 125
 Activo, 153
 Adeptos, 96
 Adquirir un activo, 153-154, 159
 Afinar, 58
 detalles, ejemplos de, 171
 Akoros, 53
 Akorosiano (cultura), 239

Akorosiano (lengua), 239
 Alardear, 156, 159
 Alias, 55, 56
 Alimento, 218
 Alkahest, 226
 Alma, 210
 Almacenes, 105, 113
 Alquimia, 209
 Altar antiguo, 117
 Ambientación, 1-2
 Ambulantes, 96
 Amigos, 55, 57
 Amuleto espantademonios, 87
 Amuleto espantaespíritus, 88
 Analizar, 37, 58
 detalles, ejemplos de, 172
 Anguileras y granjas, 255
 Animal de caza entrenado, 75
 Antecedentes, 54, 57
 Antiguo Patio Ferroviario, el, 264
 Antro de drogas, 121
 Antro de vicios, 101, 109, 113, 117
 Ver también Vicio
 Apariencia, 55, 56
 Apellidos, 56
 Aposentos, 95
 Apoyo, 44
 reducir, 45
 Aprietos, 8, 42, 145, 150-152
 Araña(s), 2, 52
 libreto, 65-67
 objetos, 67
 Arkenvorn, 245
 Arma inusual, un, 88
 Arma o herramienta
 disuasoria, 79
 Armas blancas, una o dos, 88
 Armazón mejorado, 215
 Armonizar, 37, 51, 58, 140, 209, 211
 detalles, ejemplos de, 173
 Arresto, 151
 Arriesgada (situación), 10, 19, 23
 Ver también Situación

Artefacto(s), 115, 119, 123, 125, 142-143, 205
 Artilugio(s), 83
 ejemplos, 227
 Asalto (plan), 127
 Asesinos, 100-103
 Atormentado, 14
 Atraer problemas, 156, 159
 Atributo(s), 32
 ejemplos, 11
 valores, 10
 Ayuda, 20, 22
 Ayudante demoníaco, 235
 Ayudar, 134
 Azogue, 226

B

Bajos fondos, los, 250
 antecedente, 54
 facciones, 282
 Banda, 91-99
 cambiar, 49
 creación, 92-94, 99, 202
 experiencia, 49
 juego de la, 186
 mejoras, 49, 94, 95, 99, 230
 tipos de, 3, 83
 Bandolera, 83
 Barracones, 105
 Barrowcleft, 255, 256-257
 Mercado de, 256
 Bastón espada, 71
 Bellweather, crematorio de, 262
 Beneficios, 8, 145, 146
 Blando (trastorno traumático), 14
 Bomba de destello, 227
 Bomba de humo, 226
 Bomba de sal negra, 227
 Bombas, 226
 Bowmore, puente de, 258
 Bravos, 104-107
 Brazos de La Lagrimosa, 274
 Brickston, 264
 Brigada, la, 283
 Brightstone, 255, 258-259
 Buhonero(s), 108-111

Buscar información, 36-37
Búsqueda, niveles de, 148

C

Calendario imperial, 245
Calidad, 95, 110
 factor, 24
 pandilla, 96
 valor, 34
Calles, 300
Cámara acorazada, 95
Cambio de lealtad, 151
Camino de los Ecos, el, 235, 283
Campo de Chispas, el, 276
Capacidades avanzadas
 y privilegios, 234-235
Capacidades especiales, 48, 49,
 52, 54, 57, 230
 de la banda, 94, 99
Capas Grises, los, 283, 285
Cardiocalma, 227
Carga, 57, 127
Carillón, 245
Carreras de perros de Vreen, 270
Carroñeros de las Tierras de la
 Muerte, 283, 285
Casaca(s) azul(es), 283, 286
 cómplices, 105
 intimidación, 105
Cascarón, 33, 210, 211
 etapas de creación, 227
 libreto, 214-215
Catalejo, 75
Cazadores de leviatanes, 283, 286
Cazar, 37, 58
 detalles, ejemplos de, 174
Ceguera, 226
Cerbatana y dardos,
 jeringas, 83
Charhollow, 255, 260-261
 Mercado de, 260
Charterhall, 255, 262-263
 Universidad de, 250, 251, 262
Chispa, 226
Chispas, los, 283, 287
Ciénaga, la, 266
Ciencia, 200
Cierre del Ojo, el, 234
Cifrados, 283

Círculo de la Llama, 283, 287
Ciudadanía, 283
Ciudadanos aterrorizados, 105
Claustro, 117
Clavos Plateados, los, 283, 288
Clerk, Street, 262
Coalridge, 250, 255, 264-265
 Mina de, 264
Cochera, 95
Cocheros, 283
Cohorte(s), 95, 96-97, 153
 daño, curación y, 97
 modificar, 97
 usar, 97
Colmena, la, 250, 283, 288
Comercial (antecedente), 54
Comerciantes (facciones), 282
Comienzos difíciles, 231
Complicación(es), 30
 ejemplos de, 170-181
 giro o, 307
 relojes y, 16, 17
 seria, 30
Conflicto, 41
Consecuencia(s), 27, 30-31,
 168, 169, 183
 catastrófica y permanente, 31
 gravedad de la(s), 167
 tirada de resistencia y, 32-33
Consejo Municipal, 248, 283, 289
Contacto
 banda, 94
 favorito, 99
Contrabandistas, 112-115
Contrabando, 149
Control de un bloque
 de celdas, 149
Controlada (situación), 10, 19, 23
 Ver también Situación
Conversación, 6
Cooperación, 151
Creación de personajes, 52-56, 202
 a través del juego, 184
 resumen, 57
Creaciones
 preguntas, 224
 ejemplos, 226
Crear un experto, 96

Criadero de peces bruja, 101, 121
Criminal(es), 51
 vida de un, 182
Crítico,
 ejemplo de, 141
 éxito, 7
Cuchillos arrojadizos, 88
Cuervos, los, 250, 283, 289
Cuervos rastreadores
 de la muerte, 210
Curación, 155, 159

D

Dado(s) de bonificación, 20-22
Daga Lunar, 234
Daño, 30, 31, 155
 ejemplos de, 31
Decisiones, 6
Defectos, 96
Demonio(s), 212
 deseos de, 304
 tipos de, 304
Depósito, 42, 43
 contador para el, 43
 descanso y, 78
 extraer monedas del, 43
Depósito oculto, 109
Derecho
 antecedente, 54
 ley, 248
 plan de estudio, 251
Descanso, 17, 36, 145, 161-162
 aprietos y, 150-152
 beneficios y, 146
 cárcel y, 148
 escenas retrospectivas y, 132
 fase de, 8, 9
 recursos de prisión y, 149
 resumen de tareas, 159
 riesgo y, 147-148
 tareas, 8, 42, 145, 153-159
Descanso, el, 276
Desenfrenada, 96
Desesperada (situación), 10,
 19, 23
 tirada de acción para, 48
 Ver también Situación
Desgaste, 214
Desolación, 216

- Desplazamiento insólito, 212
- Destreza, 32
- Destrozar, 59
 - detalles, ejemplos de, 175
- Detalle(s), 127, 169
- Día de la Botadura, 245
- Día del Hogar, 245
- Día del Mercado, 245
- Día del Polvo, 245
- Diablo(s), 210, 304-305
- Diente del Diablo, el, 270
- Dioses Olvidados, los, 234, 283, 305
- Director de juego (DJ), 3
 - acciones del, 188-192
 - buenas prácticas, 194-196
 - cambiar el elenco o la banda, 207
 - consecuencias y, 192
 - creación de personajes y banda, 202
 - ejemplos de juego para el, 204-205
 - escena de apertura, 203
 - escenario inicial de ejemplo, 204
 - malos hábitos del, 197-199
 - objetivos del, 187
 - peligros y, 191
 - pensar en lo que ocurre fuera de cámara, 192
 - personajes no jugadores y acciones, 192
 - preguntas del, 188
 - preparar la primera sesión, 201-202
 - principios, 193
 - reinicio, 206-207
 - relojes y, 192
 - seguir el desarrollo de los acontecimientos, 191-192
 - seguir el rumbo de los jugadores, 190
- Diseños especiales, ejemplos, 227
- Distrito Perdido, el, 255
- Documentos, 88
- Dominios del Maestre Guardián, 278
- Doskvol, 1, 2, 237
 - academia de, 251
 - acontecimientos notables, 281
 - calendario, 245
 - clima, 245
 - comida, 246-247
 - cosas que se oyen en, 280
 - culturas, 239
 - distritos, 255
 - espíritus errantes en, 252
 - estaciones, 245
 - facciones de los bajos fondos en, 250, 282
 - historia de, 238
 - horas en, 240
 - instituciones, 282
 - lenguas en, 239
 - ley y orden en, 248
 - luces en, 240
 - lugares de interés, 255
 - mapa de, 254
 - obreros y comerciantes, 282
 - plasma en, 242-243
 - rumores en la calle, 281
 - sectas, periferia, 282
 - sucesos en los periódicos, 281
- Doskvorn, 245
- Drenaje, 214, 216
- Drogas, 226
- Duelo en los muelles
 - ejemplo, 39-40
- Dundridge e hijos, 270
- Dunslough, 255, 266-267
 - Gueto de, 266
- Dunvil, campo de trabajo de, 266
- Duskwall. *Ver* Doskvol
- E**
- Ecos, 252
- Edificios, 301
- Efecto(s), 24, 26, 167, 169
 - cambiar la situación para ganar, 26
 - establecer, 29
 - estándar, 20, 24
 - evaluar, 27
 - excelente, 20, 24
 - factores dominantes, 25
 - grado y, 15, 20, 22
 - limitado, 20, 24
 - nulo, 25, 198
 - reducido, 30
- Eficacia, 24
- Ejemplo de juego, 39-40
- Ejército imperial, 283
- Electroplasma, 210
- Élite, 96
 - adeptos, 116
 - ambulantes, 104, 112
 - furtivos, 100, 120
 - matones, 100, 104, 108, 116
 - truhanes, 108, 120
- Embarcadero, 95
- Emisario, 101
- Encarcelamiento, tirada de, 148
- Energía electroplasmática, 214
- Energía radiante, 247
- Enfermería, 101, 105, 121
- Engaño (plan), 127
- Entrenamiento, 95
- Entrenar, 155, 159
- Equipo de escalada, 88
- Equipo de escalada ligero, 63
- Equipo de robo, 88
- Escala, 24, 25
 - banda, 96
- Escena de apertura, 203
 - ejemplo, 204
- Escena(s) retrospectiva(s), 128-129, 132
 - ejemplos de, 133
 - límites de las, 132
- Escenario inicial, 203
- Esencia de furia, 79
- Esencia de sueño, frasco de, 67
- Esencia mental, 227
- Esencia onírica, 227
- Esencia vital, 227
- Esforzarse, 13, 20, 22, 25, 31
- Espectrología, 209, 210
- Espectros, 252
- Espectros, los, 283, 290
- Espías, 109, 121
- Espíritu(s), espiritual(es)
 - botellas, 87
 - campanas, 210
 - errante, 151, 252

invisibilidad y, 219
lámpara, 227
máscara, 87
personajes, 213
pozo, 117, 210
vínculo, 235
Esposas con cadena, 79
Estatus, 45
Estibadores, 283
Estilo de vida, 42, 43
Estraperlista leal, 121
Estraperlo callejero, 105
Estraperlo de lujo, 113
Estrella Fugaz, estilo de la, 234
Estrés, 13, 22
 aliviar, vicio y, 156
 coste, escenas retrospectivas y, 132
 propósito del, 166-167
 rituales y, 223
 sobrenatural, 14
 usar, 184
Estructura del juego, la, 8
Estudiar, 37, 58
 detalles, ejemplos de, 176
Evadir, 138
Éxito, 7
 crítico, 7
 parcial, 7
 total, 7

F

Fabricación, 224-225
 tirada, 225
Facción(es), 44-47, 282-297
 cambios en el estatus y, 45
 descanso y, 158
 niveles de estatus y, 46
 relojes, 17
Facciones de la periferia, 282
Fajines Rojos, los, 250, 283, 290
Fantasma(s), 210
 aceite fantasmal, 227
 azote de, 227
 libreto, 216, 217
 llave fantasmal, 87
 mapa espiritual, 223
 rasgos secundarios, 304
 reconciliado, 252

Fases del juego, 8
Favores, 232
Fe, 55, 299
Feroz, 14
Ficción, preeminencia de la, 161-162
Flota, 113
Fogcrest, 274
Fórmulas especiales, ejemplos, 227
Fortuna, tirada de, 7, 34-35, 128, 152, 220, 223
Fracaso(s), 168, 198
Fríolero, 14
Fuego de calavera, 226
Fuerza y velocidad, 212
Fundación, la, 283
Fundición, la, 264
Furtivos, 96

G

Gaddoc, estación de tren, 255
Gafas de visión nocturna, 63
Gallina, 183
Gambitos, 233
Gente, 302-303
Golpe(s), 9, 125
 abortar, 133
 descanso y, 133
 cliente/objetivo, 306
 conexión con, 307
 ejemplo de, 137-144, 205
 equipamiento, 127
 escenas retrospectivas y, 132-133
 facciones y, 307
 giro o complicación y, 307
 juego del, 186
 planes relacionados y, 131
 planes y, 127
 tirada de implicación, 128-130
 trabajo, 306
 trabajo en equipo y, 134-135
 resultados y, 129
Gondoleros, 283, 291
Granada, 226
Granja de energía radiante, 256
Gratitud, 245
Guardianes Espirituales, 210, 284, 291
Guardias a sueldo, 149

Guarida, 47, 92, 99
 oculta, 95
 segura, 95
Guerra, 45-46, 147, 153
Guerra en Pata de Cuervo, 204-205

H

Hadrathi, 239
Hermanas Tenuas, las, 137-144, 284, 292
Herramientas de ajuste, 88
Hoces, las, 284, 292
Horda, la, 284
Horrores, 252
Horrores convocados, 213, 304
Humo onírico, 226

I

Identidades falsas, 101, 109
Iglesia del Éxtasis de la Carne, 284, 293
Implicación, tirada de, 8, 9, 127, 128-129, 132
 ejemplos de, 130-131, 137
Imprudente, 14
Independiente, 96
Inestable, 14
Influencia en la condicional, 149
Influir, 37, 58
 detalles, ejemplos de, 177
Informantes, 101, 105, 109, 113, 121
Ink Lane, 268
Inspectores, 248, 284
Instituciones
 facciones, 282
 ley y orden, 248
Intercambio secreto, 121
Interrogatorio, 151
 cámara de, 121
Invisibles, los, 250, 284, 293
Ironhook, prisión de, 255, 266
Iruvia, 53
Iruviano(s), 239
 artes marciales con espada, 234
 consulado, 282
Islas Daga, 53
 consulado, 282
Islas Quebradas, 209, 308

J

- Juego (vicio), 55, 299
 - salón de, 121
- Jugar, 1, 3-4
 - abstracción o detalles, 169
 - acciones y peligros, 166-167
 - buenas prácticas para los jugadores, 182-185
 - consecuencias, fallos, 168
 - desencadenar la tirada de acción, 163-164
 - detalles de las acciones, 169-181
 - detener el juego, 41
 - el juego del golpe y el juego de la banda, 186
 - material necesario para, 5
 - personajes no jugadores, 167
 - precedentes, 168
 - sesiones, 3
- Jugar a rol, 5
 - preeminencia de la ficción, 161-162
 - vicios e interpretar al personaje, 157
- Juntarrailes, 284
- Justicieros, 232

K

- Kellen's, 260

L

- Lagrimosa, la, 284
- Lanzacuerdas, 227
- Leal, 96
- Legado, 53, 57
- Lengua arcana, 212
- Libretos, 57
 - cambiar, 49
 - elegir, 52-53
- Linterna, 88
- Local distinguido, 109
- Loto negro, 226
- Lord Gobernador, 248
 - Fortaleza del, 278
- Lord Scurlock, 284, 294
- Lucha con fajín, 234
- Lujo, 55, 299
- Luna Creciente, estilo de la, 234

M

- Maestría, 95
- Magia, 200
- Magistrados, 248
- Magnitud, 34, 220
 - tabla, 221
- Mandar, 37, 59
 - detalles, ejemplos de, 178
- Mar del Vacío, el, 255
- Marea Lunar, 245
- Marineros, 284
- Masa, 210
- Máscara(s), 2, 52
 - libreto, 65, 67
 - objetos, 67
- Matones, 96
- Mejoras, 44, 154
 - para la banda, 49
 - para los personajes jugadores, 48
- Mercado de Plata, 258
- Mercado extranjero, 109
- Militar (antecedente), 54
- Ministerio
 - de Preservación, 284, 294
- Misión especial, 125
- Modificar el juego, 229-233
 - ampliar la perspectiva, 230
 - capacidades avanzadas y privilegios, 234-235
- Modo libre, 8, 9
- Monedas, 42, 146
 - extraer del depósito, 43
 - uso de, 42
- Muelles, los, 255, 268-269
- Muerte, 33
- Muertos sin descanso, 151, 210
- Munición electrolasmática, 75
- Muralla de Charter, 262

N

- Narrativa gótica, 200
- Necesidad, 216
- Negocio secundario, 113
- Nexo sagrado, 117
- Nido de Cuervo, el, 272
- Nightmarket, 255, 270, 271

- Nivel, 44
 - aumento y, 42
 - factor, 24
 - puntuación, 34
 - vincularlo al estilo de vida, 231
- Nobleza (antecedente), 54
- Nombre(s), 55, 56
 - de demonios, 304
- North Hook. *Ver* Doskvol
 - Compañía de, 268
 - Faro de, 278

O

- Obelisco antiguo, 117, 223
- Objetivo(s), 18
 - del director de juego, 187
- Objeto(s), 88-89
 - adquirir, 153, 154
 - complejo, 225
 - consumible, 225
 - exótico, 225
 - inconvenientes, 225
 - inestable, 225
 - llamativo, 225
 - modificar, 225
 - objetos de personaje, 63, 67, 71, 75, 79, 83, 87
 - poco fiable, 225
 - Ver también* Objetos de calidad
- Objetos de calidad, 24
 - arma de cuerpo a cuerpo, 79
 - arma pesada, 79
 - botella de whisky, 67
 - capa de sombras, 63
 - cartas trucadas, 71
 - dados trucados, 71
 - fusil largo, 75
 - ganzúas, 63
 - herramientas, 83
 - herramientas
 - de destrucción, 83
 - identidad falsa, 67
 - lazo relámpago, 87
 - máscara espiritual, 87
 - par de pistolas, 75
 - ropas y joyas, 71
 - vestuario, 71

- Obligación, 55, 299
- Obrero (antecedente), 54
- Obreros (facciones), 282
- Obsesionado, 14
- Obstáculo, 15
- Ocultista (plan), 127
- Ofertorio, 117
- Operación secreta, 101, 109-113
- Oportunidad
 - perdida, 30
 - arriesgada, 23
- Oscura, la. *Ver* Doskvol

- P**
- Pacto con el Diablo, 21, 22, 89, 192, 198
- Pandilla
 - creación, 96
 - escala, por nivel, 44
 - problemas, 152
 - tipos, 96
- Paralizante (veneno), 226
- Paranoide, 14
- Parque Ankhayat, 276
- Parque Jayan, 262
- Parque Mistshore, 276
- Parque de la Unidad, 258
- Pata de Cuervo, 250, 255, 272-273
- Patrimonio, crear un, 91
- Pelear, 51, 59
 - detalles, ejemplos de, 179
- Peligro(s), 182
 - propósito de los, 166
 - relojes, 16
- Perdido, 156, 159
- Perdidos, los, 284, 294
- Personaje(s), 51. *Ver también*
 - Personajes no jugadores;
 - Tipos de personajes
 - jugadores, 2
- Personaje(s) jugador(es) (PJ), 2
 - buenas prácticas, 182-185
 - conflictos y, 41
 - mejoras, 48
- Personaje(s) no jugador(es) (PNJ)
 - descanso y, 158
 - iniciar una acción con un, 192
 - niveles de amenaza, 167
- Perspicacia, 32
- Pesquisas, 152
- Pistola, 88
- Pistola oculta en la palma, 67
- Placer, 55, 299
- Plan(es)/planificación, 127
 - ejemplo, 137
 - escenas retrospectivas y, 185
 - irse de las manos, 198
 - proyecto a largo plazo y, 185
 - relacionados, 131
 - tirada de implicación, 127
- Plan de escape, el, 144
- Planos, 67
- Plasma, 242-243
- Poción del silencio, 63
- Poción de víbora, 226
- Poción de videncia, 227
- Poción de vitalidad, 227
- Pociones, 226
- Poderes demoníacos, 212
- Polvos asfixiantes, 226
- Polvos de trance, 71, 226
- Portal a las Profundidades, 223
- Portal antiguo, 113, 117
- Poseído, 210
- Precedentes, 168
- Preparación, 135
 - maniobra, 131
- Principios, 96
- Prisión (recursos), 149
- Problemas, peligros, 182-183
 - el director de juego y, 191
- Problemas de confianza, 233
- Proposición demoníaca, 152
- Protección, 32, 33, 88
 - especial, 54
- Proteger, 135
- Proveedor, 101
- Proyecto a largo plazo, 16-17, 36, 154, 159
 - reloj, 199
- Puente Barrow, 256
- Puerto Antiguo del Norte, 255
- Puntasangre, 226
- Puntos de experiencia (PX), 48
 - desencadenantes de, 48, 49, 52, 55
 - vicio y, 157

- R**
- Raíz del diablo, 227
- Rascantintas, 284
- Rasgo, 7
 - valor, 7, 34
- Reconciliados, los, 284, 295
- Recurso(s)
 - apropiarse de un, 46-47
 - conexiones, 46
 - crear, 230
 - en prisión, 149
 - mapa, 125
 - perder, 47
- Recurso aliado, 149
- Red de extorsión, 101, 105
- Referentes, 4, 201
- Registros municipales, 101
- Reloj(es)
 - alerta, 139, 141
 - en carrera, 16
 - curación, 155
 - el director de juego y, 17
 - facciones, 17
 - fluctuantes, 16
 - misiones, 16
 - peligro, 16
 - progreso, 15-17, 223
 - proyectos a largo plazo, 199
 - vinculados, 16
- Relojos de ambientación, 206
- Renegridos, los, 250, 284, 295
- Reñideros, 105
- Rep (reputación), 44, 93, 99, 146
- Repudiado, 156, 159
- Represalias, 152
- Réquiem, 245
- Resistencia
 - cambiar la, 231
 - costosa, 231
 - incierta, 231
 - tirada de, 8, 11, 13, 32-33

Responsabilidades, 183
 Resultado(s), 129
 ejemplos, 140-141
 malo, 7
 tiradas de fortuna y, 34
 tiradas de implicación, 129
 Retiro, 43
 Riesgo, 8, 145, 147-148
 reducir, 155, 159
 Ritual(es), 209, 222
 aprender, 222
 ejemplo, 223
 fuente, 222
 preguntas, 222
 realizar, 223
 respuestas, 222
 Rival(es), 57, 152
 elección, 55
 Rowan, Casa, 274
 Rutas secretas, 113

S

Sábanas, las, 260
 Sabueso(s), 2, 52
 libreto, 73-75
 objetos, 75
 Sabuesos de la Niebla,
 los, 284, 296
 Sacrificio humano, 118
 Sajador(es), 2, 52
 libreto, 77-79
 objetos, 79
 Salas de entrenamiento, 101
 Saltford's, 268
 Salvaje, 96
 Sanctorium, 258
 Sanguijuela(a), 2, 52
 libreto, 81-83
 objetos, 83
 Santuario, 117
 Scurlock, Mansión, 274
 Secta, 116-119
 Seis Torres, 255, 274-275
 Sendas secretas, 121
 Servicio, 153
 Sesiones, 3

Severos, 53
 consulado, 282
 Sigilo (plan), 127
 Silkshore, 255, 276-277
 Sirvientes, 282
 Situación(es), 10, 19, 20, 22, 23,
 167, 169
 cambiar para ganar efecto, 26
 empeorar, 31
 establecer, 29
 inicial, 130
 Situación inicial, 130
 Skovico, 239
 Skovlan, 53
 consulado, 282
 Skovlandés(es), 53, 239
 refugiados, 284
 Soborno local, 109
 Sobrenatural, 55, 299
 Social (plan), 127
 Socializar, 37, 51, 58
 detalles, ejemplos de, 180
 Sombras, 120-123
 Sopor, 55, 299
 Strangford, Casa, 260
 Strathmill, Casa, 272
 Suministros de subterfugio, 88
 Susurro(s), 2, 52, 210, 211
 libreto, 85-87
 objetos, 87

T

Taberna, 113, 121
 Taller, 95
 Tangletown, 272
 Tecnología de chispa, 209
 Temible, 96
 Tenaz, 96
 Territorio, 45, 47
 Territorio de caza, 93, 99
 Tierras de la Muerte, las, 255
 Tipo duro, 149
 Tirada de dados, 7, 22
 doble labor de las, 23
 dos veces para una misma
 cosa, 199

Torre antigua, 117
 Torre de rayos, 256
 Trabajo en equipo, 134
 maniobras, 118, 134-135
 Transporte (plan), 127
 Trastear, 59
 detalles, ejemplos de, 181
 Trastornos. *Ver* Traumas.
 Traumas, 13-14
 ignorar vicio y, 157
 trastornos traumáticos, 14
 Trituradores, los, 284, 297
 Trofeos de víctimas, 101
 Truhanes, 96
 Tycheros, 53

U

Ulf Ironborn, 284, 297
 Unido a un demonio, 235
 Unísono, 245
 Utensilios arcanos, 88

V

Valores monetarios, 42
 Vampiro, 33, 210, 211
 libreto, 218-219
 restricciones, 218
 Vehículo, 153
 cohorte, 114
 Velo, el, 270
 Venenos, 226
 Ventajas, 96
 Vicio, 55, 57, 156-157, 159
 ignorar, 157
 proveedor, 155, 299
 satisfacer, 155, 156
 tirada, 157
 Visión de la gloria, 235
 Vista remota, 212
 Volátil, 96
 Voluntad, 32

W

Whitecrown, 255, 278-279

Z

Zoo, el, 268

Blades in the Dark es un juego de rol sobre bandas de audaces criminales que buscan la forma de prosperar en las opresivas calles de una ciudad industrial de fantasía. Aquí hay robos, persecuciones, misterios ocultistas, tratos peligrosos, escaramuzas sangrientas y, sobre todo, las riquezas que puedas conseguir... si eres lo suficientemente osado como para hacerte con ellas.

Deberás superar, junto a tu incipiente banda, las amenazas de tus rivales, de poderosas familias nobles, fantasmas vengativos, los casacas azules de la guardia de la ciudad y tus propios vicios criminales, que te incitan como el canto de una sirena. ¿Conseguirás ser alguien poderoso en el mundo criminal? ¿Qué estás dispuesto a hacer para llegar a la cima?

EN ESTE LIBRO PODRÁS ENCONTRAR:

- ♦ Reglas para crear un personaje criminal a partir de los siguientes arquetipos: el **Acechador**, la **Araña**, la **Máscara**, el **Sabueso**, la **Sanguiucla**, el **Sajador** y el **Susurro**.
- ♦ Reglas para crear una banda a partir de diferentes tipos definidos, como **Asesinos**, **Bravos**, **Buhoneros**, **Contrabandistas**, **Secta** o **Sombras**.
- ♦ Una mecánica básica sólida que garantiza la preeminencia de la narrativa: la situación del personaje al realizar una acción (desesperada, arriesgada o controlada) importa tanto como las puntuaciones que tiene en sus habilidades.
- ♦ Una mecánica ágil para planificar operaciones criminales y quitarse de encima la pesadez habitual de hacer planes en la mesa de juego.
- ♦ Reglas para experimentos alquímicos, artefactos y misteriosos poderes ocultistas, incluyendo reglas para jugar con fantasmas y otros seres extraños.
- ♦ Una guía de ambientación para la opresiva ciudad de Doskvol, con todos los mapas, facciones, PNJ, maquinaciones y oportunidades que necesitas para jugar una partida de rol emocionante con gran libertad de movimientos.